ΘΕΜΑΤΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ
WEB MASTER 2000: Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΚΡΙΣΗΣ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ!

ΔΩΡΟ ΕΝΘΕΤΟ ΜΕ 100 HINTS & TIPS

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 126 1 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ PREVIEW!

RED ALERT 2

DIABLO 2
δαιμονισμένα εθιστικό!

GAME REVIEWS



GROUND CONTROL | ARCATERA | TIME MACHINE | IMPERIUM GALACTICA 2 | TEST DRIVE 6

Το αγαπημένο σας περιοδικό

PC master ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ:

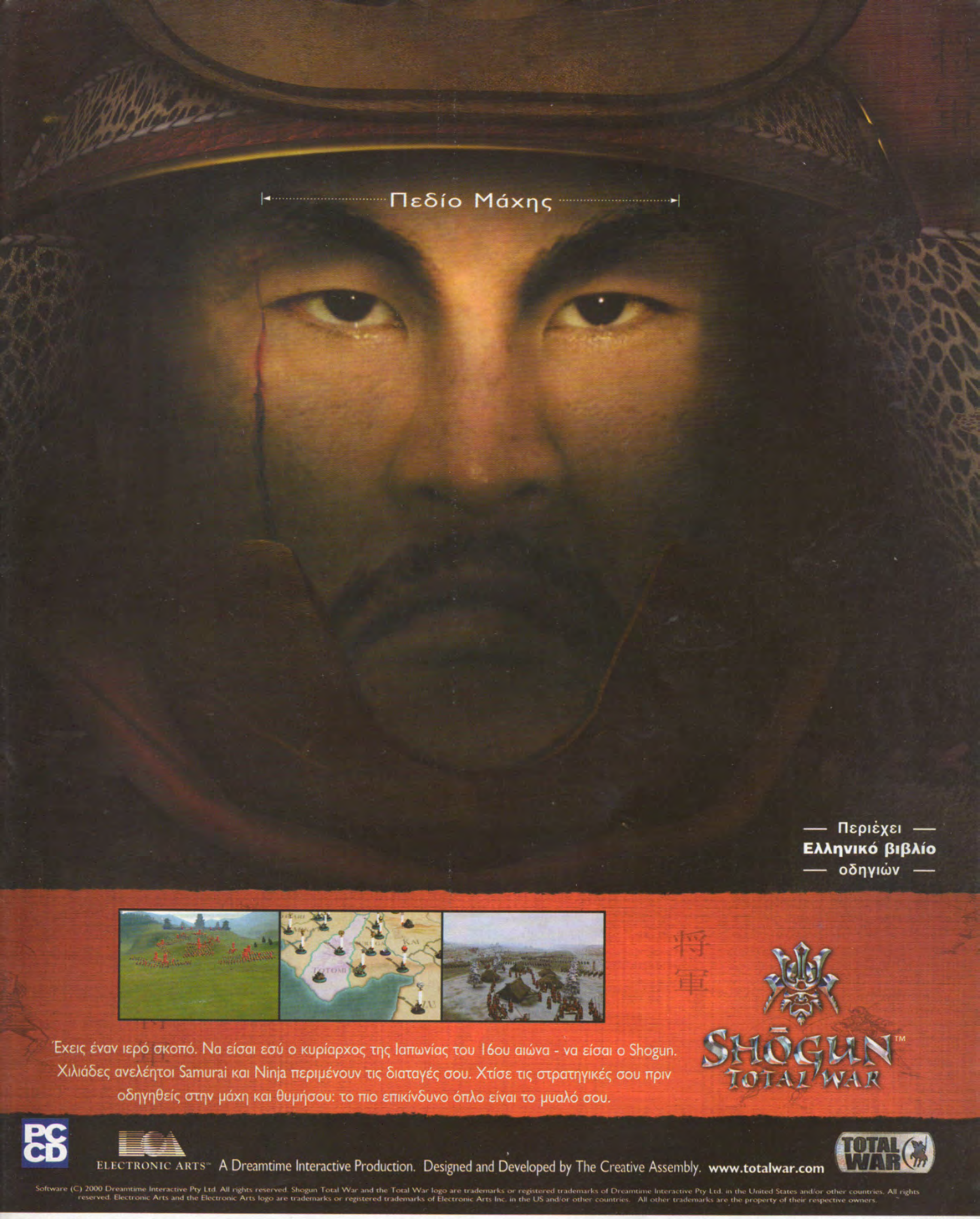
www.pcmaster.gr



- Επιλεγμένα άρθρα
- Polls
- News
- Chat
- Forum
- Downloads

Πες μας τη γνώμη σου για το περιοδικό, μίλα με τους αγαπημένους σου συντάκτες και βάλε τη δική σου "πινελιά" στο "PC Master"!

Master of the WEB!



C.D MEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr



Η Formula 1 ανακάλυψε
το Silverstone το 1950.
Το ίδιο και εμείς!
Το 1950 άνοιξε το πρώτο κεφάλαιο στην ιστορία της Formula I καθώς ξεκίνησε για πρώτη φορά το Rally του Silverstone στη Μ. Βρετανία. Το περιοδικό Autocar ήταν εκεί, πρώτο από όλους. Παρακολούθησε από κοντά τη διαδρομή, χειροκρότησε τους νικητές και κατέγραψε στις σελίδες του τον ιστορικό αυτό αγώνα. Όπως συνεχίζει να κάνει μέχρι και σήμερα για κάθε σημαντικό γεγονός της Formula I.
Marlboro
Asprey
3
MAGNETI MARELLI
Κάθε Πέμπτη
AUTOCAR
ΔΕΝ ΣΤΑΜΑΤΑΕΙ ΠΟΥΘΕΝΑ
TBWA

EDITORIAL

Το καλοκαιράκι, στην ακρογιαλιά (με ρυθμό), με το "PC Master" Αυγού-
στου αγκαλιά... Να, λοιπόν, το πρώτο καλοκαιρινό τεύχος στην ιστορία
του "PC Master" που δεν είναι "διπλό" (Ιουλίου - Αυγούστου) - μιλάμε,
δηλαδή, για συλλεκτικό κομμάτι. Σε ποιον να το πείτε και να σας πιστέ-
ψει. Μάλιστα, ένα τεύχος που σπάει όλες τις παραδόσεις που μιλάνε για όχι τόσο
ενδιαφέροντα θέματα στα καλοκαιρινά τεύχη.

Τι θα μπορούσε να ήταν πιο ενδιαφέρον από ένα εκτενές review του Diablo,
του RPG που η πλειονότητα των αναγνωστών περιμένει με ανοιχτές αγκάλες; Ο
Αντρέας, όπως και οι περισσότεροι από αυτούς που το έπιασαν στα χέρια τους,
παραδέχεται ότι πρόκειται για τον "απόλυτο εθισμό". Του τα ψιλοχάλασε, βέβαια,
στον τομέα των saves και του multiplayer, αλλά κανείς δεν είναι τέλειος...

Και να ήταν μόνο το Diablo 2... Τι να πούμε για το αποκλειστικό preview του
Command & Conquer: Red Alert 2, για το οποίο ο συντάκτης μας ταξίδεψε μέχρι την
άλλη άκρη του Ατλαντικού για να σας (μας) ενημερώσει για την πορεία των εργα-
σιών της Westwood; Μην πολυβιάζεστε, όμως: Το Red Alert 2 δεν πρόκειται να ετοι-
μαστεί πριν από τον Οκτώβριο. Μπορείτε, ωστόσο, να διαβάσετε τώρα για το παιχνί-
δι που πρόκειται να σας απασχολήσει "τα μάλα" (όπως λέει και ο γνωστός βυζαντι-
νολόγος) σε λίγους μήνες. Αυτό σημαίνει "φροντίζουμε πριν από σας, για σας"!

Αντί για δεύτερο CD, το τεύχος αυτό συνοδεύεται από ένα βιβλιαράκι, το
οποίο περιέχει hints'n'tips για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της εποχής. Φυλάξτε
το σε δροσερό και σκιερό μέρος, ώστε να το έχετε πρόχειρο όταν με το καλό γυρί-
σετε από τις διακοπές και αποφασίσετε να τελειώσετε εκείνο το αναθεματισμένο
game που σας παιδεύει.

Για όσους αισθάνονται έτοιμοι να "βάλουν χέρι" στον υπολογιστή τους, το θέ-
μα που αφορά στο overclocking τους ταιριάζει γάντι. Πρόκειται για το πρώτο μέ-
ρος της σειράς, το οποίο αποτελεί και την εισαγωγή στα βασικά του "υπερχρονι-
σμού". Φυσικά, στο συνοδευτικό CD θα βρείτε διάφορα utilities που θα σας βοηθή-
σουν στο δύσκολο -και επικίνδυνο- αυτό έργο.

Καλό καλοκαίρι, λοιπόν, και μην ξεχαστείτε: το επόμενο τεύχος του "PC Mas-
ter" κυκλοφορεί την 1η Σεπτεμβρίου. Μη μας ψάχνετε τον Δεκαπενταύγουστο
γιατί δεν θα μας βρείτε. Καλές διακοπές σε όλους!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



62 Overclocking Madness
Μάθετε πώς μπορείτε να επιταχύνετε τις επιδόσεις του υπολογιστή σας.



68 Card Games
Οσα θα θέλατε να μάθετε για το Magic: The Gathering, το Pokémon και το Young Jedi.



74 Webmaster 2000
Μπαίνοντας στην τελική ευθεία του μεγάλου διαγωνισμού μας!

ΠΡΟΣΟΧΗ!
Το επόμενο "PC Master" κυκλοφορεί την 1η Σεπτεμβρίου

GAMECLUB

PC master CD-ROM — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Ορέστης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Λ. Συναχερής, Γ. Κάργιαννης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Καλωσορίσατε στις σελίδες του συνοδευτικού CD-ROM του "PC Master" (για πρώτη φορά στα χρονικά σάς υποδέχομαι μήνα Αύγουστο - ας όψεται το 15ήμερο). Ενός CD που μάλλον θα ανεβάσει κι άλλο την ήδη υψηλή θερμοκρασία με τα περιεχόμενά του. Περιλαμβάνονται 4 ολοκαίνουρια demos (πάντοτε playable), τα 3D Ultra Pinball: Thrillride, Deus Ex, F1 World Grand Prix 99, Thandor και πολλά ακόμη ενδιαφέροντα που θα ικανοποιήσουν τους περισσότερους από εσάς. Ομως, ας μη μακρηγορήσω άλλο. Καιρός να δούμε πιο αναλυτικά τι θα βρείτε στο παρόν CD. Α! μην το ξεχάσω: Καλές διακοπές σε όλους σας.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

3D ULTRA PINBALL THRILLRIDE

Εταιρία: *Sierra Studios*
Απαιτήσεις: *Pentium 133MHz, 32MB RAM*

Το όνομα 3D Ultra Pinball δεν είναι νεόφερτο στο χώρο, αλλά κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό στην αγορά. Πρόκειται για την προσπάθεια της Sierra να "πιάσει" τους λάτρεις των Flipper games μέσα από τα διάφορα "μέλη" της οικογένειας αυτής. Τώρα το κατά πόσο τα έχει καταφέρει, είναι μία άλλη ιστορία. Το Thrillride, λοιπόν, είναι το νέο μέλος της σειράς και όπως είναι αυτονόητο πρόκειται για ένα παιχνίδι flipper γεμάτο δράση. Μάλιστα, σύμφωνα με την εταιρία, προσφέρει τη διασκέδαση που δίνει ένα πραγματικό πάρκο ψυχαγωγίας με τα 15 διαφορετικά rides που διαθέτει. Ολα, βέβαια, απεικονίζονται με πολλά και διασκεδαστικά χρώματα. Συνοπτικά το παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί ως η μεταφορά ενός πλήρους Theme Park στο τραπέζι ενός Pinball και περιλαμβάνει:



- 15 γεμάτα δράση rides επάνω στο τραπέζι, καθένα με τη δική του ιδιαιτερότητα.
- Πολύ μεγάλο τραπέζι παιχνιδιού, το οποίο μεταμορφώνεται σε διάφορα rides.
- Ειδικό νυχτερινό mode, με τη "συνοδεία" πυροτεχνημάτων.
- Παγκόσμιο highscore πίνακα μέσω Internet. Γίνετε αποδεδειγμένα ο καλύτερος παίκτης του κόσμου.



Αν λοιπόν είστε φίλοι των flippers [αν και μεταξύ μας, αν δεν υπάρχει αυτή η... γλυκιά επαφή του αυθεντικού flipper τραπεζιού με τον παίκτη (κλωτσιές, σπρωξίματα, μπουνιές, βρισιές και πολλά tilt), δεν πολυαξίζει το πράγμα], τότε ρίχτε μια ματιά στο demo που θα βρείτε εδώ. Αν τώρα φτάσετε το σκορ σας στους 2.000.000 πόντους και το παιχνίδι σταματήσει, μην τρομάξετε. Ούτε το demo έχει πρόβλημα, ούτε χάλασε το PC σας, ούτε φταίει ο... συνήθης ύποπτος (λέγε με Microsoft). Απλώς η παρούσα demo έκδοση σταματάει μόλις φτάσετε σε αυτό το σημείο.

DEUS EX

Εταιρία: *Eidos Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 64MB RAM, Direct3D Card*

Ενα από τα πιο αναμενόμενα παιχνίδια της περιόδου που διανύουμε. Βρίσκεστε στο σωτήριο (αλλά όχι Μπέλλιον) έτος 2052 και ο κόσμος είναι πλέον γεμάτος κινδύνους και παντού κυριαρχεί το χάος (άρα δεν έχουν αλλάξει και πολλά πράγματα από τη σημερινή κατάσταση!). Οι τρομοκράτες δρουν ανενόχλητοι και σκοτώνουν εκατοντάδες κόσμο, ενώ ο υπόλοιπος πληθυσμός απειλείται από τη μάστιγα των ναρκωτικών, τις ασθένειες και τη μόλυνση (επιμένω πως δεν βλέπω μεγάλες διαφορές). Η παγκόσμια οικονομία είναι στα όρια της κατάρρευσης και το χάσμα μεταξύ των -πολύ λί-



SCREENSHOTS

- Cue Club
- Deus Ex
- Divinity
- Millennium Games
- The Moon Project

γων- πλουσίων και των φτωχών μεγαλώνει διαρκώς. Και μέσα σε όλα αυτά, μία ομάδα συνωμοτών αποφασίζει πως τώρα είναι η κατάλληλη στιγμή για να βάλει μπρος το μεγαλεπήβολο σχέδιό της: να κατακτήσει τον κόσμο. Κανείς όμως δεν πιστεύει στην ύπαρξη αυτής της ομάδας και στους σκοπούς της. Κανείς εκτός από εσάς...



Τα κύρια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού επικεντρώνονται στα ακόλουθα:

- Πραγματικό role playing παίξιμο, από μία 3D πρώτου προσώπου οπτική γωνία. Το παιχνίδι περιέχει δράση, αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες και λύση προβλημάτων.

TRAILERS

- Dark Reign 2
- Vampire the Masquerade

- Ρεαλιστικές και αναγνωρίσιμες περιοχές. Πολλές εξ αυτών είναι σχεδιασμένες με βάση τα μελλοντικά σχέδια που υπάρχουν σήμερα.
- Πολλές ανθρώπινες μορφές και πολύ λίγα τέρατα. Το γεγονός αυτό δίνει μεγαλύτερο ρεαλισμό στο παιχνίδι.
- Πλούσιο σύστημα ανάπτυξης και εξέλιξης χαρακτήρων: Κάθε χαρακτήρας του παιχνιδιού θα αποκτά διαφορετικές ικανότητες από τον άλλο.
- Οι πολλαπλές λύσεις των προβλημάτων σε συνδυασμό με τη διαφορετική εξέλιξη κάθε χαρακτήρα, προσδίδουν μία νέα εμπειρία παιξίματος.
- Δυνατή "storyline", η οποία βασίζεται σε αληθινές (θεωρητικά) συνωμοσίες, πραγματικά γεγονότα και στις αναμενόμενες τεχνολογικές εξελίξεις.

F1 WORLD GRAND PRIX 99

Εταιρία: *Eidos Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MHz, 32MB RAM, 3D Accelerator*

Το παιχνίδι βασίζεται στην αγωνιστική σαιζόν του 1999 και σας βάζει στη θέση του οδηγού. Εχετε, λοιπόν, την ευκαιρία να βιώσετε από πρώτο χέρι όλη την ένταση και τις συγκινήσεις του παγκόσμιου πρωταθλήματος της Formula 1. Περιλαμβάνει τις πραγματικές αγωνιστικές ομάδες και τους





οδηγούς, ενώ κάθε αυτοκίνητο που υπάρχει είναι πιστή μεταφορά του αυθεντικού μοντέλου, τόσο στα εξωτερικά χαρακτηριστικά όσο και στην οδική συμπεριφορά του. Στην πραγματικότητα αν είστε καλοί οδηγοί, οι χρόνοι που θα επιτύχετε δεν θα διαφέρουν και πολύ από αυτούς που έκαναν οι πραγματικοί οδηγοί στο πρωτάθλημα.

Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στη σχεδίαση των επιμέρους circuits, τα οποία είναι πιστές απεικονίσεις των πραγματικών. Μάλιστα αυτό ισχύει για όλες τις περιοχές που σχετίζονται με αυτά, και όχι μόνο με την "πίστα". Το AI των αντίπαλων οδηγών έχει σχεδιαστεί με τέτοιον τρόπο ώστε να μπορούν

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις ακόλουθες κάρτες γραφικών, ήχου καθώς και CD-ROMs και Recorders.

VIDEO CARDS

- 3D Blaster Annihilator
- 3D Blaster Rive TNT2 Ultra
- Diamond Stealth II G460
- Intel i740
- Matrox Millennium
- Matrox Mystique
- nVidia GeForce 256
- nVidia Riva TNT/TNT2/Ultra
- S3 Virge
- S3 Savage 4
- S3 Trio 3D
- S3 Savage 2000
- Trident TGUI9440
- Trident TGUI9680
- Trident TVGA9470
- Trident W95 Generic
- Voodoo 2
- Voodoo 3 3000
- Voodoo 3 3500
- Voodoo Banshee
- Voodoo Rush (dual planar board)
- Voodoo Rush (single planar board)
- Voodoo Velocity 100/200

SOUND CARDS

- Gravis Ultrasound
- SoundBlaster 128 PCI
- SoundBlaster 16/32/AWE32/AWE64
- SoundBlaster Live!
- Yamaha DS-XG

CD-ROMs/Recorders

- Creative CD-ROM drivers (Win95)
- Creative CD-RW 4224
- Hitachi CD-ROMs drivers
- Mitsumi CR-4804TE
- Mitsumi IDE CD-ROM
- Yamaha CDRW 4416
- Yamaha CDRW 4416 SCSI

να προσαρμόζονται στο δικό σας τρόπο οδήγησης. Ετσι, το παιχνίδι γίνεται προσιτό τόσο σε αρχάριους οδηγούς όσο και στους πιο έμπειρους. Στην πλήρη μορφή του, τα κύρια χαρακτηριστικά που ενσωματώνει είναι τα ακόλουθα:

- Επίσημη άδεια της FIA, με συνέπεια να περιλαμβάνει όλα τα δεδομένα της περιόδου 1999, όπως όλες τις αγωνιστικές ομάδες και τους 22 πραγματικούς οδηγούς.
- Πιστές αναπαραστάσεις οχημάτων και πιστών.
- Δυνατότητα για παίξιμο 2 παικτών σε Split-mode.
- Arcade και Simulation modes.
- Πολλές επιλογές οπτικής γωνίας.
- Λήψεις από ελικόπτερο σε όλους τους αγώνες.

THANDOR

Εταιρία: *Innonics*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MMX, 64MB RAM, 4MB 3D card*

Πρόκειται για ένα 3D real time strategy παιχνίδι, από μία νέα εταιρία στο χώρο, με πολλές φιλοδοξίες. Η υπόθεσή του έχει ως εξής: Πριν από πολλά χρόνια υπήρχε μία επιθετική και αμείλικτη φυλή, οι Golraths, οι



οποίοι δεν βρίσκονταν πολύ μακριά από το Γαλαξία μας. Η κύρια ασχολία τους ήταν η κατάκτηση και η υποδούλωση των άλλων Γαλαξιών και τελικά ο αφανισμός των πληθυσμών τους. Για να αντιμετωπίσουν λοιπόν αυτήν την κατάσταση, οι υπόλοιπες φυλές συμμάχησαν ενάντια στον κοινό εχθρό και δημιούργησαν έναν ανεξάρτητο στρατιωτικό οργανισμό, τον οποίο ονόμασαν "Alliance of Avares" ή "Ares" χάριν συντομίας. Φυσικά, απώτερος σκοπός τους ήταν να σταματήσουν τα φιλόδοξα σχέδια των Golraths και να διατηρήσουν τη διαγαλαξιακή ειρήνη. Ετσι, λοιπόν, δεν άργησε να ξεσπάσει ένας πολύ βίαιος πόλεμος, από τον οποίο αναδείχτηκαν τελικά νικήτριες οι συμμαχικές δυνάμεις. Μετά τη νίκη αυτή, όμως, τα μέλη της συμμαχίας αντί να παραμείνουν ενωμένα,

PATCHES

- Diablo 2
- Icewind Dale (Beta)

άρχισαν τις διαμάχες μεταξύ τους και φυσικά η συμμαχία διαλύθηκε. Ομως υπάρχουν κάποιοι που προσπαθούν -κρυφά- να επανιδρύσουν τη συμμαχία και να επαναφέρουν τη χαμένη ειρήνη. Τα κυρία χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι τα ακόλουθα:

- Δυνατή 3D μηχανή, φιλική προς το χρήστη.
- Ρεαλιστικές πολεμικές τακτικές.
- Ενεργά terrains, με λάβα, χιόνι και πάγο, ερήμους και γρασίδι, τα οποία επιδρούν στη



συμπεριφορά των μονάδων.

- 64 πλήρως animated πολεμικές μονάδες και κτίρια, φυσικά όλα τρισδιάστατα.
- Δυνατότητα για download επιπλέον αποστολών από το site του παιχνιδιού (www.thandor.com).
- Multiplayer campaigns για μέχρι και 8 παίκτες.
- Επίγειες, εναέριες και θαλάσσιες δυνάμεις.
- Ρεαλιστικά εφέ ομίχλης.
- Τρισδιάστατα μενού.
- Landscape add-ons, όπως γέφυρες, βουνά και δάση.

SOLUTIONS

- UEFA Manager 2000
- Shogun
- Atlantis 2

EXTRAS

Εδώ και καιρό στο section με τα extras προσπαθούμε να συμπεριλαμβάνουμε προγράμματα τα οποία ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα των περισσότερων από εσάς. Αν τώρα κάποιοι δεν είστε ευχαριστημένοι, μην ανησυχείτε. Ισως στο επόμενο CD να υπάρχει κάτι που να σας ενδιαφέρει. Ας δούμε, όμως, τι θα βρείτε στο τρέχον CD-ROM.

- **Diablo 2 Saves:** Εδώ θα βρείτε ούτε λίγο ούτε πολύ 120 saves για το Diablo 2, προσφορά του Αντρέα Τσουριβάκη στους αναγνώστες του περιοδικού. Πιστεύω πως θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα, ειδικά αν έχετε κολλήσει σε κάποια σημεία ή εάν απλώς βιάζεστε να δείτε τη συνέχεια
- **Overclocking Utilities:** Χρήσιμα εργαλεία που θα σας βοηθήσουν στο να αυξήσετε τη συχνότητα του επεξεργαστή σας, αλλά και στην επίβλεψη της μετέπειτα λειτουργίας του.
- **MP3 Kingdom:** Εδώ θα βρείτε τραγούδια σε μορφή MP3 από ανεξάρτητους καλλιτέχνες, τα οποία διανέμονται δωρεάν στο Internet. Ακούστε τα και ίσως ανακαλύψετε κάποιον... κρυμμένο θησαυρό!
- **PC DJ:** Δύο προγραμματάκια που θα σας βοηθήσουν να γίνετε ηλεκτρονικοί DJs στο PC σας. Απλά και γρήγορα στην εγκατάσταση και ακόμα πιο εύκολα στη χρήση τους.

WEB MASTER 2000

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΧΟΡΗΓΟΣ

compulink NETWORK

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ WEB PAGES ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ...

1.500.000 δρχ..!

Τελευταία ευκαιρία

Ο διαγωνισμός πλησιάζει στο τέλος του.

Λήξη προθεσμίας 20 Αυγούστου!

Ολες οι λεπτομέρειες και οι όροι του διαγωνισμού είναι στη σελίδα 51 του τεύχους 118 και στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.pcmaster.gr/web2000/

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΟΝΟΜΑ.................... ΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΕΡΙΟΧΗ....................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.................... E-MAIL ADDRESS....................

❑ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΟΥ.

❑ ΔΕΝ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΩ ΔΙΣΚΕΤΕΣ Ή CD-ROMs. Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ ΣΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΟ URL:....................

ΣΥΜΜΕΤΕΧΩ ΣΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

❑ BEST PERSONAL PAGE ❑ BEST SPORTS PAGE ❑ BEST GAMES PAGE

(Αν θέλετε να συμμετάσχετε σε περισσότερες από μία κατηγορίες, θα πρέπει να στείλετε ξεχωριστό κουπόνι και όχι φωτοτυπία του!)

Διάβασα και αποδέχομαι πλήρως τους όρους του διαγωνισμού.



ΤΟ ΡΟΛΟΪ ΠΟΥ... ΚΕΛΑΗΔΑ!

SINGING BIRD WATCH

Εκπλήξτε τους φίλους σας με το κελάηδημα αυτού του ρολογιού, το οποίο περιέχει τους ήχους 4 ωδικών πτηνών της Αμερικής. Με το πάτημα ενός κουμπιού επιλέγετε τον ήχο που θέλετε να ακούσετε, ο οποίος μάλιστα προέρχεται από ηχογραφήσεις αυθεντικών κελαηδισμάτων. Αν θέλετε, πειράξτε τη γάτα σας και αφήστε την να ψάχνει!

info www.igadget.com



ΓΥΑΛΙΑ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟ ΣΕ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΕΝΟΣ

MICROVISION PEN

Πώς θα σας φαινόταν αν μπορούσατε να έχετε γυαλιά τόσο μικρά που να χωράνε μέσα σε ένα στυλό; Τώρα μπορείτε να έχετε αυτό το μικρό στυλό στην τσέπη σας και ανά πάσα στιγμή να διαβάζετε κάτι που σας δυσκολεύει, όπου και αν βρίσκεστε, ενώ ταυτόχρονα θα κρατάτε τις σημειώσεις σας! Οι δε βαθμοί μυωπίας που καλύπτονται από τα γυαλιά αυτά είναι 1,50, 2,00 και 2,50.

info www.igadget.com

ΕΝΑ LASER POINTER ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

"UFO" LASER POINTER

Πρόκειται για ένα laser pointer, το οποίο δίνει 10 διαφορετικές επιλογές απεικονίσεων. Από καρδιές και βέλη μέχρι μηνύματα του τύπου "Happy Birthday". Η ακτίνα του μάλιστα μπορεί να φτάσει σε απόσταση 900 ποδιών. Με διάμετρο 2", εξαφανίζεται στο χέρι σας, ενώ είναι πολύ εύκολο στη χρήση.

info www.igadget.com



ΑΦΗΣΤΕ ΤΟ ΜΗΝΥΜΑ ΣΑΣ...

General Electric Messaging System M.29868

Αν το καθημερινό τρέξιμο δεν σας επιτρέπει να είστε πολλές ώρες στο σπίτι σας, και χάνετε πολλά τηλεφωνήματα, τότε ένας τηλεφωνητής σάς είναι απαραίτητος. Η General Electric προτείνει το παρόν μοντέλο, το οποίο μπορεί να καταγράψει μέχρι και 20 λεπτά ομιλίας, ενώ διαθέτει και λαμπάκι που σας ειδοποιεί αν έχετε νέα μηνύματα. Πηγαίνετε, λοιπόν, στις δουλειές σας, χωρίς να χάσετε κανένα σημαντικό μήνυμα.

info www.ge.com





ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΠΡΟΒΛΕΨΕΙΣ ΚΑΙΡΟΥ

WIRELESS WEATHER FORECASTER

Τώρα μπορείτε και εσείς να έχετε την πρόβλεψη του καιρού στο... χέρι σας (κυριολεκτικά). Με το μηχάνημα αυτό μπορείτε να ελέγξετε την τρέχουσα θερμοκρασία, αλλά και να δείτε τι καιρό θα κάνει την επόμενη ημέρα. Μάλιστα διαθέτει ειδικό συναγερμό για καταιγίδες! Ενα χρήσιμο εργαλείο για όσους ταξιδεύουν στη θάλασσα.

info www.Gpstools.com/Oregon.htm



ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΓΙΑ... ΠΕΤΑΜΑ!

JAZZ PHOTO Co. ONE-TIME USE CAMERA

Οχι, δεν πρόκειται για μία μηχανή που δεν αξίζει τον κόπο και είναι για τα σκουπίδια! Είναι μία φωτογραφική μηχανή μιας χρήσεως, η οποία μπορεί να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμη τώρα στις διακοπές σας. Αφού τελειώσετε τις φωτογραφήσεις σας, πηγαίνετε το film για εμφάνιση και... η μηχανή αποτελεί μία μακρινή ανάμνηση.

info www.jazzphoto.com

Επιμέλεια: Πέτρος Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Και το όνομα αυτού "Pentium IV"

Η Intel "βάφτισε" το νέο τέκνο της και διάδοχο του Pentium 3, δίνοντάς του το όχι και τόσο πρωτότυπο όνομα Pentium... 4. Μάλιστα, ο P4 είναι πλέον πραγματικότητα. Ο λόγος, βέβαια, για τον επεξεργαστή που πολλοί από εσάς θα γνωρίζετε με το κωδικό του -μέχρι σήμερα- όνομα Willamette. Μετά από αρκετές καθυστερήσεις, η Intel ανακοινώνει πως η οριστική ημερομηνία παρουσίασής του τοποθετείται στον Σεπτέμβριο του 2000. Η πρώτη έκδοσή του θα είναι αυτή των 1,4GHz (πρέπει να συνηθίσετε στο γεγονός ότι θα μετράμε με GHz την ταχύτητα των επεξεργαστών) με bus των 400MHz. Η ταχύτητα των επόμενων μοντέλων θα ανεβαίνει ανά 100MHz, ενώ τα πρώτα συστήματα υπολογιστών που θα ενσωματώνουν τον P4 αναμένεται να εμφανιστούν τα Χριστούγεννα του 2000.

Βέβαια, παρά την ανακοίνωση της κυκλοφορίας του P4, δεν σταματά η εξέλιξη του P3. Το τελευταίο μοντέλο του P3 που θα κυκλοφορήσει είναι αυτό των 1,13GHz. Η Intel αντεπιτίθεται με όλα τα μέσα της στην AMD που με την πληθώρα των μοντέλων της φαίνεται να μεγαλώνει το κομμάτι της αγοράς που καρπώνεται.

"Ενας προφήτης, μα τι προφήτης"

Όχι, δεν αναφερόμαστε στη γνωστή σάτιρα των Monty Python, αλλά στη νέα κάρτα γραφικών της Guillemot, η οποία ανέλαβε να προσφέρει τη δυνατότητα απόκτησης του GeForce2 ακόμη και σε εκείνους με μικρότερη οικονομική ευχέρεια. Η 3D Prophet II MX είναι "χτισμένη" γύρω από το chip GeForce2 MX της nVidia, το οποίο με τη σειρά του βασίζεται στο κορυφαίο αυτή τη στιγμή GeForce2 GTS και αποτελεί μία "ελαφρύτερη" έκδοσή του. Η 32μπιτη 3D Prophet II MX διατηρεί τις δυνατότητες Full Screen Anti Aliasing (FSAA) 2ης γενιάς και 3D Texture Compression, ενώ επιτυγχάνει -σύμφωνα με την εταιρία- δυνατότητα επεξεργασίας 22 εκατ. πολυγώνων ανά δευτερόλεπτο. Ο πυρήνας του χρονίζεται στα 175MHz και, βέβαια, υποστηρίζει το πρότυπο AGP 4x. Τα μέγιστα δυνατά refresh rates που επιτυγχάνονται είναι 240Hz για αναλύσεις μέχρι 800x600, 120Hz στα 1.024x768 και 100Hz έως τα 1.600x1.200, με μέγιστη δυνατή ανάλυση 2.048x1.536 (60Hz).

Η τιμή της βασικής σύνθεσης, με 32MB μνήμη, δεν ξεπερνά τις 70.000δρχ., ενώ με ένα επιπλέον αντίτιμο της τάξης των περίπου 18.000δρχ. αποκτάτε την έκδοση Dual-Display, η οποία προσφέρει τη δυνατότητα σύνδεσης με δύο monitors ταυτόχρονα. Η 3D Prophet II MX είναι η πρώτη κάρτα που κυκλοφορεί στο εμπόριο και ενσωματώνει το GeForce2 MX, ενώ αναμένεται να ακολουθήσει η ELSA με δικό της ανταγωνιστικό προϊόν.



Για scanning υψηλής ευκρίνειας

Κυκλοφόρησε στη χώρα μας ένας επιτραπέζιος scanner με ιδιαίτερα αξιόλογα χαρακτηριστικά. Πρόκειται για τον ScanMaker 4700 της Microtek, έναν scanner εντυπωσιακού σχεδιασμού και ιδιαίτερα υψηλής απόδοσης. Αναλυτικότερα, στα τεχνικά χαρακτηριστικά τού ScanMaker 4700 περιλαμβάνονται:

- Οπτική ανάλυση 1.200x2.400dpi σε 42bit true color mode (14bits per color)
- Επιφάνεια ανάγνωσης: 216x297 mm
- Εσωτερική μηχανή συμπίεσης δεδομένων, με το πρότυπο JPEG



- Color Optimization System, για πιστή απόδοση του χρώματος
- Σύνδεση σε θύρα USB

Στο πακέτο περιλαμβάνεται το πλήρες λογισμικό OCR Readiris, με υποστήριξη ελληνικών για PC και MAC, όπως επίσης τα προγράμματα Adobe PhotoDeluxe και Ulead PhotoImpact για τη μορφοποίηση των σκαναρισμένων φωτογραφιών. Υπάρχει, μάλιστα, προσφορά στην τιμή του μέχρι τον Σεπτέμβριο, στις 85.000δρχ. (+ΦΠΑ).

Η Βίβλος του... Diablo 2

Κυκλοφόρησε στα ελληνικά ο μόνος επίσημος Οδηγός Στρατηγικής του πιο πολυσυζητημένου παιχνιδιού του καλοκαιριού. Ο Οδηγός Στρατηγικής του Diablo 2 αποτελεί μία "διατριβή" στον κόσμο του παιχνιδιού, που έρχεται να λύσει τις απορίες ακόμη και του πιο σκληροπυρηνικού παίκτη. Στα συνολικά πέντε κεφάλαια που τον αποτελούν θα βρείτε αναλυτικά δεδομένα για τους χαρακτήρες του παιχνιδιού και τα skills τους, διεξοδική παρουσίαση των quests, εκτενείς πληροφορίες για το interface, τα χαρακτηριστικά των αντιπάλων και των τεράτων που συναντάμε στο Diablo 2 και, βέβαια, ένα ξεχωριστό κεφάλαιο για το multiplayer κομμάτι του παιχνιδιού. Η ανάλυση είναι εξονυχιστική και περιλαμβάνει εκατοντάδες βοηθητικές εικόνες από το παιχνίδι.

Ο Οδηγός Στρατηγικής εκδίδεται από την Anubis και αποτελεί μετάφραση του επίσημου οδηγού της Blizzard, για την οποία αποκλειστικά υπεύθυνος είναι ο αγαπητός συνεργάτης Νάσος Μπέλλος. Κυκλοφορεί ήδη σε όλα τα μεγάλα βιβλιοπωλεία και καταστήματα πληροφορικής.



flash

Στην πόλη Χιράτα της Ιαπωνίας φαίνεται ότι η χρήση των υπολογιστών έχει καταντήσει κάτι σαν αλκοολισμός. Ο δήμαρχος της πόλης ανήγγειλε ότι οι δημοτικοί υπάλληλοι τις Παρασκευές δεν θα χρησιμοποιούν καθόλου τους υπολογιστές και πως, κάθε έγγραφο που θα εκδίδεται εκείνη την ημέρα, θα είναι χειρόγραφο. Σκοπός του, όπως λέει, είναι να "απεξαρτηθεί" το προσωπικό από τους υπολογιστές και να μάθει πώς μπορούν να γίνονται οι δουλειές με το... χέρι. Ο δήμαρχος έκρινε εξ ιδίων τα αλλότρια, καθώς -όπως ομολογεί- είναι κι εκείνος θύμα της εξάρτησης από τους υπολογιστές. Παρ' ότι το μέτρο μπορεί να φανεί αστείο, αξίζει να σημειωθεί ότι το Υπουργείο Εσωτερικών της Ιαπωνίας παρακολουθεί το "πείραμα" με ενδιαφέρον και μελετά τις πιθανές εφαρμογές του και σε ευρύτερο επίπεδο.

Κατασκοπία και πληροφορική. Η πολύκροτη δίκη της Microsoft συνοδεύτηκε από ένα νέο που δείχνει πόσο ισχυρή έχει γίνει η βιομηχανία της πληροφορικής. Δύο ανεξάρτητες εταιρίες ερευνών των ΗΠΑ, οι National Taxpayers Union και Independence Institute, κατέθεσαν υπέρ της Microsoft στο δικαστήριο. Η Oracle, όντας ένας από τους βασικότερους ανταγωνιστές της Microsoft, θέλησε να διαπιστώσει κατά πόσο οι δύο εταιρίες ερευνών μπορούν να αποκαλούνται ανεξάρτητες. Μία ολόκληρη ομάδα από ντετέκτιβ ερευνούσε το ποιόν τους κατά τη διάρκεια της δίκης και αποδείχθη ότι όντως υπήρξε χρηματοδότησή τους από μέρους της Microsoft. Ετσι ξεκινά ένας νέος κύκλος αντεγκλήσεων, στο πλαίσιο του οποίου η Microsoft κατηγορεί την Oracle ότι διεξήγαγε βιομηχανική κατασκοπία, ενώ η τελευταία αντιστρέφει τις κατηγορίες κάνοντας λόγο για διαπλοκή.

Τελικά, δεν πρόκειται να βγει στην αγορά ο Xeon των 800MHz, λόγω μειωμένου ενδιαφέροντος από τους κατασκευαστές υπολογιστών. Υπενθυμίζουμε ότι ο Xeon με 2MB cache μνήμης αποτελεί την κορυφαία μέχρι στιγμής έκδοση του Pentium III και απευθύνεται σε συστήματα που λειτουργούν ως servers του Internet. Η τελευταία δε έκδοσή του που κυκλοφορεί στην αγορά είναι αυτή των 700MHz. Ο λόγος που οι κατασκευαστές υπολογιστών δεν εκφράζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για το νέο Xeon -παρ' ότι αρχικά είχαν υποστηρίξει την εξέλιξη- είναι η αύξηση του κόστους και της πολυπλοκότητας των νέων συστημάτων που θα τον χρησιμοποιούν. Η Intel εξελίσσει στην παρούσα φάση το διάδοχο του Xeon, με το όνομα Foster, με ταχύτητες άνω του 1GHz, ο οποίος αναμένεται στην αγορά στις αρχές του 2001.

"Φορητοί" & "Σταθεροί" από την Gateway

Δύο νέα συστήματα εισήχθησαν στην αγορά από την Gateway το μήνα που πέρασε. Η μία πρόταση αφορά στο φορητό υπολογιστή SOLO 9300 και η δεύτερη στον τύπου desktop, E-3400. Το κοινό στοιχείο και των δύο είναι η "καρδιά" τους, ο Pentium III της Intel.



Ο SOLO 9300 είναι ένας φορητός υψηλών επιδόσεων, τυπικού όμως σχεδιασμού, που περιλαμβάνει στις προδιαγραφές του:

- Επεξεργαστή Pentium III από 650MHz έως 750MHz
- Μνήμη RAM από 32MB έως 96MB
- Κάρτα γραφικών ATI AGP (2x) με 8MB SDRAM
- Οθόνη TFT 15''
- Σκληρό δίσκο χωρητικότητας από 6GB έως 12GB
- CD-ROM έως και 24x ή DVD-ROM 8x στα ανώτερα συστήματα
- Ενσωματωμένο 56Kbps modem
- Δύο θύρες επέκτασης τύπου PCMCIA
- Εξωτερικές θύρες: 1 παράλληλη, 1 σειριακή, 1 PS/2, 2 USB, 1 Dolby digital, 1 VGA και 1 PAL/NTSC (input/output)

Ο τύπου desktop E-3400, του οποίου το mainboard βασίζεται στο νέο chipset της Intel, i815, με υποστήριξη συχνοτήτων FSB έως και 133MHz, διαθέτει μνήμη SDRAM 64MB (133MHz) επεκτάσιμη έως και 512MB. Ο αγοραστής μπορεί να επιλέξει διάφορους τύπους σκληρού δίσκου μεταξύ των οποίων: 15MB ATA66 και 20MB ή 30MB Ultra-fast (7200RPM) ATA66. Τέλος, στη βασική σύνθεσή του περιλαμβάνονται προεγκατεστημένα τα Windows 2000 Professional.



Dot.Station & NIC

Μία νέα ομάδα προϊόντων, που έχει κάνει τα πρώτα δειλά βήματά της εδώ και περίπου ένα εξάμηνο στην άλλη όχθη του Ατλαντικού, φαίνεται να αποκτά γερές βάσεις στην αγορά. Ο λόγος για τους υπολογιστές αποκλειστικά για το Internet, των οποίων οι προτάσεις από μεγάλες εταιρίες αυξάνουν με τον καιρό. Δεν ήταν, λοιπόν, δυνατόν να λείπει από μία τέτοια αγορά η μεγαλύτερη εταιρία κατασκευής hardware του κόσμου, η Intel.

Το δημιούργημα της Intel αποκλειστικά για δικτυακή χρήση ακούει στο ευφάνταστο όνομα "Dot.Station" και είναι το πρώτο ολοκληρωμένο υπολογιστικό σύστημα που κατασκευάζει η Intel, η οποία μέχρι σήμερα παρήγαγε μόνο εξαρτήματα hardware. Πρόκειται για έναν υπολογιστή που βασίζεται στο Red Hat Linux για χρήση μόνο στο Internet. Συγκριτικά με άλλες παρόμοιες συσκευές, ο Dot.Station δεν ξεχωρίζει για το εξαιρετικά μικρό μέγεθός του, καθώς αποτελεί έναν συμβιβασμό ευχρηστίας και περιορισμένου όγκου. Ενσωματώνει επεξεργαστή Celeron, σκληρό δίσκο, τα απαραίτητα περιφερειακά για σύνδεση με το Διαδίκτυο, ενώ η οθόνη του χαρακτηρίζεται αρκετά μεγάλη με καλή διακριτότητα και το πληκτρολόγιο εργονομικό. Το κόστος του στις ΗΠΑ έχει συγκρατηθεί λίγο κάτω από τα 500 δολάρια, ενώ η Intel σκοπεύει να υποστηρίξει στην αγορά το προϊόν της με μία αρκετά δαπανηρή διαφημιστική καμπάνια.



Στον ίδιο στίβο μπαίνει και η Oracle, η οποία είναι πασίγνωστη για την εμπλοκή της στον κόσμο του Internet εδώ και πολλά χρόνια. Μέσω της θυγατρικής New Internet Computer Co. λανσάρει τη δική της ομώνυμη πρόταση, ή NIC εν συντομία. Ο υπολογιστής NIC διαθέτει επεξεργαστή 266MHz Pentium, 64MB RAM, 56Kbps modem και κάρτα δικτύου Ethernet. Επιπλέον επικοινωνεί με εξωτερικές συσκευές μέσω δύο θυρών USB, του λείπει όμως ο ενσωματωμένος σκληρός δίσκος, ενώ η LCD οθόνη προσφέρεται ως έξτρα. Στη βασική σύνθεσή του κοστίζει 199δολ. (70.000δρχ.), ενώ η 15'' οθόνη υγρών κρυστάλλων απαιτεί επιπλέον 328δολ. (120.000δρχ.) για να αποκτηθεί. Ο NIC προσφέρεται με προεγκατεστημένα τα Linux 2.2 Operating System και Netscape Navigator 4.7 Browser. Η εμφάνισή του είναι αρκετά επιθετική με το μαύρο χρώμα να κυριαρχεί, χωρίς όμως να διαθέτει ξεχωριστό design, συγκρινόμενο με ανάλογες προτάσεις που κυκλοφορούν ήδη στην αγορά.



Πολυχρωμία από την Compaq



Η Compaq αποφάσισε να ακολουθήσει τις επιταγές του σύγχρονου design, βάζοντας χρώμα στη ζωή μας. Οι νέοι desktop υπολογιστές της σειράς Presario 5000 και 7000 προσφέρονται σε έξι χρώματα για να μπορέσετε να τους συνδυάσετε με τις κουρτίνες σας ή το κάλυμμα του καναπέ σας! Δίνοντας βάρος στο σχεδιασμό του υπολογιστή, η Compaq επέλεξε να επενδύσει την πρόσθια επιφάνεια του desktop, το επάνω μέρος του πληκτρολογίου και το κάλυμμα των ηχείων με χρωματικές επιφάνειες, προσφέροντας τις ακόλουθες επιλογές: γκρι, πορτοκαλί, πράσινο, κόκκινο, γαλάζιο και μωβ. Η κίνηση της Compaq κρύβει τις προσπάθειές της να ξαναβρεθεί μπροστά από τη Hewlett-Packard στις πωλήσεις προσωπικών υπολογιστών.

Είναι απορίας άξια η προσπάθεια της Compaq να προωθήσει έναν τύπο υπολογιστών που, όπως η ίδια ανακάλυψε μετά την αποτυχία του Presario 3500 στην αμερικανική αγορά, δεν εκτιμάται από τους PC users. Πιο συγκεκριμένα, η Compaq ήδη από τον 3500 είχε προβάλει το έγχρωμο design, οι απογοητευτικές πωλήσεις του όμως την ανάγκασαν να τον αποσύρει από παντού, πλην της Ιαπωνίας, όπου οι πωλήσεις ακολούθησαν ανοδική πορεία οδηγώντας στο συμπέρασμα ότι, ενώ οι Ιάπωνες εκτιμούν το σχεδιασμό, οι Ευρωπαίοι -και κυρίως οι Αμερικανοί- πρώτα απ' όλα αγοράζουν με κριτήριο τη σχέση απόδοση προς τιμή.

Ο ανταγωνιστής του MP3

Το πρότυπο συμπίεσης ήχου MP3, το οποίο ουσιαστικά καθιέρωσε την on-line συναλλαγή μουσικών κομματιών λόγω της υψηλής ποιότητας ήχου και της ιδιαίτερης σμίκρυνσης του μεγέθους των δεδομένων, φαίνεται ότι παύει να αποτελεί μονοπώλιο.

Η συνεργασία των AT&T, Dolby Laboratories, Sony και ενός γερμανικού ινστιτούτου ολοκληρωμένων κυκλωμάτων οδήγησε στην κατασκευή ενός νέου προτύπου συμπίεσης ηχητικών δεδομένων, που ονομάζεται AAC (Advanced Audio Coding). Σε σύγκριση με το MP3 το AAC εμφανίζεται όχι μόνο πιο αποτελεσματικό ως προς τη συμπίεση απαιτώντας ακόμη μικρότερο αποθηκευτικό χώρο για το ίδιο μουσικό κομμάτι, αλλά και σαφώς πιο ποιοτικό, αφού μπορεί να αποδώσει έως και 48 κανάλια ήχου, σε συχνότητες μέχρι και 96kHz! Ένα επιπλέον πρωτοποριακό χαρακτηριστικό του AAC είναι η πολυγλωσσική υποστήριξη που προσφέρει. Τέλος, όπως δείχνουν τα πράγματα, το AAC πιθανότατα δεν θα προκαλέσει προβλήματα πειρατείας, καθώς στον κώδικά του διαθέτει μηχανισμούς ασφαλείας, οι οποίοι εκτιμώνται ιδιαίτερα από τη μουσική βιομηχανία. Μια και ο λόγος όμως για την πειρατεία, ένα αστείο φαινομενικά -σοβαρό, όμως, στην πραγματικότητα- ζήτημα που αφορά στην ανταλλαγή αρχείων MP3 έχει προκύψει. Τη στιγμή που έκλεινε η στήλη αυτή, ο αγαπητός κ. Τσουρινάκης μάς έστειλε την -καθ' όλα πραγματική- αφίσα που βλέπετε στην εικόνα, η οποία θυμίζει εποχές ψυχρού πολέμου, εποχές που έπρεπε προ πολλού να έχουμε ξεχάσει. Να, όμως, που ο Σύνδεσμος Παραγωγών Δίσκων των ΗΠΑ όχι μόνο δεν την έχει ξεχάσει, αλλά επιμένει να τη θυμίζει στους Αμερικανούς πολίτες, καθώς -όπως τονίζει- τα παράνομα MP3 διακινούνται από Ρώσους κατά βάση.



Επανεγγραφή 8x

Κυκλοφόρησε στην αγορά η πρώτη συσκευή εγγραφής CD, με ταχύτητα επανεγγραφής 8x από τη Yamaha. Με το CRW8824 η Yamaha σπάει το φράγμα της τετραπλής ταχύτητας στην επανεγγραφή των CD-RWs που υπήρχε έως σήμερα. Την ίδια ακριβώς απόδοση προσφέρει και για την απλή εγγραφή, επιτυγχάνοντας χρόνους της τάξεως των 9 λεπτών για ένα CD των 650MB! Για τη διαδικασία επανεγγραφών η Yamaha υπόσχεται έως και 999 απρόσκοπτες επαναλήψεις (φαίνεται πως η Yamaha κάτι παθαίνει με τον αριθμό 9). Αναλυτικά, τα τεχνικά χαρακτηριστικά του CRW8824 περιλαμβάνουν:

- 24x ταχύτητα ανάγνωσης
- 8x ταχύτητα εγγραφής
- 8x ταχύτητα επανεγγραφής
- Μέσο χρόνο πρόσβασης 140ms
- Μνήμη buffer 4MB
- Μέγιστο ρυθμό μεταγωγής δεδομένων 3.600KB/sec

Υποστηριζόμενοι τύποι CDs: 550MB (63 λεπτά), 640MB (74 λεπτά) και 700MB (80 λεπτά).

Το Yamaha CRW8824 προσφέρεται σε τρεις τύπους: το εσωτερικό CRW8824EZ (EIDE), το επίσης εσωτερικό CRW8824SZ (SCSI-3), το αντίστοιχο εξωτερικό CRW8824SXZ και το κορυφαίας απόδοσης εξωτερικό CRW8824FXZ (IEEE 1394 Firewire). PC



Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

MAD... WEB

Το κανάλι MAD TV το γνωρίζετε σίγουρα όλοι. Πρόκειται για το μοναδικό εξ' ολοκλήρου μουσικό κανάλι της ελληνικής τηλεόρασης, κάτι σαν MTV... αλά ελληνικά. Το φιλόμουσο κοινό του περιοδικού θα χαρεί να μάθει ότι η δράση του MAD TV επεκτείνεται πλέον και στο ελληνικό domain, στη δικτυακή διεύθυνση www.mad.gr.



Η διεύθυνση αποτελεί θησαυρό πληροφοριών σχετικών με τη μουσική πραγματικότητα τόσο της χώρας μας όσο και του εξωτερικού. Πέρα από τα μουσικά νέα, που ανανεώνονται καθημερινά και αφορούν στο προσκήνιο -αλλά και στο παρασκήνιο- του κόσμου της μουσικής, θα βρείτε επιπλέον αναλυτικές βιογραφίες των αγαπημένων σας καλλιτεχνών. Στα νέα περιλαμβάνεται, βέβαια, και όλο το καλλιτεχνικό πρόγραμμα (συναυλίες και happenings) του μήνα. Το site εμπλουτίζεται με chat αλλά και με το απαραίτητο forum, το οποίο δεν ασχολείται αποκλειστικά και μόνο με τη μουσική, αλλά και με θέματα κινηματογράφου και τηλεόρασης. Επιπλέον, υπάρχει αρκετά πλούσια βιβλιοθήκη για download, η οποία περιλαμβάνει -εκτός από banners και wallpapers με τους αγαπημένους σας τραγουδιστές- χρήσιμα εργαλεία όπως screensavers, cursors και αρχεία avi. Οι υπηρεσίες του mad.gr ολοκληρώνονται με ευχάριστα on-line παιχνιδάκια, αλλά και την προσφορά free mail στους επισκέπτες.

Οσο για το τηλεοπτικό κανάλι MAD TV, μέσω του site γνωρίζετε τους παρουσιαστές και το πρόγραμμά του. Οσοι διαθέτετε ικανοποιητική σύνδεση και Real Player μπορείτε να παρακολουθήσετε προγράμματα και συναυλίες "ζωντανά" μέσω του Δικτύου. Μάλιστα, μόλις στο δεύτερο μήνα λειτουργίας του, το mad.gr έδωσε τη δυνατότητα στους χρήστες του να δουν σε πανευρωπαϊκή αποκλειστικότητα το καινούριο video clip της Madonna.

Ενα ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένο site, με πλούσιο υλικό που αναπτύσσεται ημέρα με την ημέρα προσφέροντας νέες δυνατότητες στους επισκέπτες του αποτελεί ενθαρρυντική πρόγευση για τις επερχόμενες online παραγωγές του ελληνικού domain.

Η ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ ΣΤΟ INTERNET

Η IBM ανέλαβε την επιμέλεια του site του μεγαλύτερου αθλητικού γεγονότος της χρονιάς. Ο λόγος, βέβαια, για την Ολυμπιάδα του Σίντνεϊ. Ο δικτυακός τόπος, που βρίσκεται ακόμη στη φάση της ολοκλήρωσης, μπορεί να χαρακτηριστεί τεράστιος, αφού συμπεριλαμβάνει ούτε λίγο ούτε πολύ 70.000 σελίδες! Ο αναμενόμενος αριθμός των επισκεπτών πρόκειται να σπάσει κάθε ρεκόρ -ξεπερνώντας κατά πολύ τα 200 εκατομμύρια- των προηγούμενων Ολυμπιακών αγώνων στην Ατλάντα των ΗΠΑ.

Το site είναι ιδιαίτερα περιποιημένο ως προς την εμφάνιση, αν και τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές λείπουν σημαντικές πληροφορίες για τις χώρες και τους αθλητές που θα συμμετέχουν. Η ροή των πληροφοριών είναι καθημερινή και η IBM υπόσχεται ότι αρκετά πριν από την έναρξη της Ολυμπιάδας ο δικτυακός τόπος θα είναι πλήρως ενημερωμένος.

Ενα πολύ σημαντικό ζήτημα που καλείται να διαφυλάξει η IBM είναι η ασφάλεια του site από επίδοξους χάκερ. Είναι γνωστό ότι τέτοιες εκδηλώσεις έλκουν σαν μαγνήτες τους απανταχού τρομοκράτες του κυβερνοχώρου. Κατά συνέπεια η πιθανότητα "κυβερνο-τρομοκρατικής" επιθέ-



σεως σε ένα τέτοιο site είναι κάτι παραπάνω από σίγουρη.

Ακόμη ένα ζήτημα που έχει προκύψει είναι ο ιδιαίτερα μεγάλος αριθμός ανάλογων sites που φέρουν το όνομα "Olympics" (ή κάτι παρεμφερές), χωρίς όμως να έχει προηγουμένως δοθεί η απαραίτητη έγκριση από τη Διεθνή Ολυμπιακή Επιτροπή. Ηδη η ΔΟΕ ελέγχει το ζήτημα και έχει καταθέσει μηνύσεις κατά των δημιουργών τέτοιων sites, οι οποίοι μέχρι στιγμής ξεπερνούν τα 700 άτομα από 53 χώρες του κόσμου!

www.olympics.net



ΝΥΟ, Ο ΣΤΑΡ...

Ο δικτυακός ήρωας που έχει τραβήξει το ενδιαφέρον του ιντερνετικού κόσμου της χώρας μας τον τελευταίο καιρό είναι -ποιος άλλος;- ο Nyo. O Nyo εκπορεύεται από το γενικότερη μόδα των ψηφιακών ηρώων του Δικτύου (call me Ananova), ο δε σχεδιασμός και το περιεχόμενό του αποτελούσαν επτασφράγιστο μυστικό για περισσότερο από έναν μήνα - εξαιρετικά διαφημισμένο, όμως, από όλα τα ΜΜΕ. Ο Nyo εμφανίστηκε, τελικά, στο ελληνικό domain και οι συζητήσεις άναψαν. Οι απόψεις διχάζονται περιλαμβάνοντας από εγκωμιαστικά σχόλια μέχρι απαξιωτικές κριτικές. Οπως και να έχει, πάντως, δεν παύει να είναι μία αξιόλογη προσπάθεια εκμετάλλευσης των δυνατοτήτων του Δικτύου και στη χώρα μας (να είχαμε και ταχύτερες συνδέσεις για να τον απολαύσουμε!) και πιθανώς σηματοδοτεί την απαρχή παρόμοιων σχεδιασμών στο μέλλον.

Περισσότερα για το διαδικτυακό γεγονός του μήνα διαβάστε τη στήλη "Μεταξύ μας".

www.v-nyo.gr

PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Μία προσπάθεια να καταγραφούν όλα τα domains του κυβερνοχώρου από το 1986 έως σήμερα σε μία τρομακτικού μεγέθους βάση δεδομένων (15.000GB) βρίσκεται σε εξέλιξη και φέρει το όνομα "The Internet Archive".

www.archive.org

Η πανέμορφη Κρήτη απέκτησε το δικό της site στο Internet. Αν τη διαλέξατε για τις διακοπές σας, μέσω του δικτυακού τόπου www.cretan.net, που λειτουργεί από τον προηγούμενο μήνα, αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα sites που αφορούν στο νησί. Περιέχονται από ιστορικές πληροφορίες και τουριστικοί οδηγοί μέχρι ξενοδοχεία και γραφεία ενοικίασης αυτοκινήτων.

Για τους extreme φίλους του περιοδικού υπάρχει μία διεύθυνση στο Internet που αφορά στα... extreme σπορ. Προτάσεις για εκδρομές, rafting, parapente και άλλες έντονες συγκινήσεις στα ελληνικά βουνά και τις θάλασσες. Κρατήστε θέσεις και για εσάς στο **www.extreme.gr**

Στο πλαίσιο του αφιερώματος του προηγούμενου τεύχους στο e-shopping, προσθέτουμε στη λίστα των on-line καταστημάτων αυτό των Εκδόσεων Ψυχογιού. Δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα σε βιβλία με θέματα κινηματογράφου και θεάτρου. Κάνετε κι εσείς τα δικτυακά σας ψώνια...

www.psichogios.gr

Από τον Ιούνιο λειτουργεί "υποκατάστημα" του γνωστού e-shop.gr, αποκλειστικά για το γυναικείο κοινό του Διαδικτύου που ονομάζεται "fe-mail shop" (τι άλλο;). Οι φίλες αναγνώστριες μπορούν να το επισκεφθούν και να διαλέξουν τις τσάντες, τα καλλυντικά, τα ρολόγια, τα εσώρουχα και τα μπιζού της αρεσκείας τους.

www.e-mail.gr/female

Ενα ιδιαίτερα εντυπωσιακό site που απευθύνεται στους φίλους της Formula 1, με πληθώρα στατιστικών, ιστορικών στοιχείων, φωτογραφικού υλικού και, βέβαια, με τα νέα για καθετί που συμβαίνει μέσα και έξω από τις πίστες, είναι το Formula 1: Art & Genius.

www.f1-grandprix.com

Λόγω της ολοένα αυξανόμενης παρουσίας νέων διευθύνσεων στον WWW, αλλά και για λόγους περαιτέρω κωδικοποίησης και διαχωρισμού τους ανάλογα με το περιεχόμενο, ο οργανισμός ICANN (International Corporation for Assigned Names and Numbers) ενέκρινε τη δημιουργία νέων καταλήξεων. Ετσι εκτός από τα κλασικά .com, .org, .net σε λίγο καιρό θα συναντάμε στο Δίκτυο και τα .shop, .travel και .bank. Η ανακοίνωση έγινε σε πρόσφατο συνέδριο που διοργανώθηκε στο Τόκιο, ενώ ακόμη δεν έχουν ληφθεί οι τελικές αποφάσεις αφ' ενός για τον τρόπο που θα αποδίδονται οι καταλήξεις και αφ' ετέρου για το ποιες υπάρχουσες διευθύνσεις θα αναγκαστούν να αλλάξουν τίτλο, κάτι που ενδέχεται να μπερδέψει - τουλάχιστον σε αρχικό στάδιο- μερικούς χρήστες.

Η φήμη της Microsoft για την αξιοπιστία των προϊόντων της καλά κρατεί και στο Internet. Τον προηγούμενο μήνα, και λόγω βλάβης σε έναν από τους servers της εταιρίας, χιλιάδες χρήστες του Hotmail έχασαν την πρόσβαση στους λογαριασμούς τους για μία ολόκληρη εβδομάδα. Οταν μάλιστα επιλύθηκε το πρόβλημα, έκπληκτοι πολλοί από αυτούς ανακάλυψαν ότι είχαν "χαθεί" μηνύματα και διευθύνσεις από το address book τους. Σύμφωνα με επίσημη ανακοίνωση, το πρόβλημα χτύπησε μόνο το 0,5% των χρηστών του Hotmail, το οποίο όμως -σημειωτέον- αντιστοιχεί σε 300.000 ανθρώπους!

Η δικτυακή δημοσιογράφος Ananova "εpωλήθη" στην εταιρία κινητής τηλεφωνίας Orange, προς 50 δισ. δραχμές. Ωστόσο, η δημιουργός της Ananova Press Association διατηρεί ακόμη το προνόμιο της αποκλειστικής διάθεσης των ειδήσεων που ακούγονται από το ψηφιακό στόμα τής... πρασινομάλλας δημοσιογράφου.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Ερχεται η... Nemesis του Resident Evil!

Εδώ και κάμποσο καιρό ο συγκεκριμένος τίτλος έχει κυκλοφορήσει για το PlayStation σημειώνοντας αρκετή επιτυχία. Ηρθε, όμως, πλέον το πλήρωμα του χρόνου, και η συνέχεια της γνωστής σειράς horror-action παιχνιδιών Resident Evil έρχεται και στις οθόνες των PCs μας (για να γίνουν, βέβαια, και οι σχετικές συγκρίσεις - μη ρωτάτε για το νικητή, τον ξέρετε ήδη





φαντάζομαι!). Ο πλήρης τίτλος του είναι Resident Evil 3: Nemesis και κεντρικό πρόσωπο η Jill Valentine. Η Jill είναι η ηρωίδα του πρώτου Resident Evil και επιστρέφει ως μέλος της ομάδας S.T.A.R.S. (Special Tactics and Resque Service). Οπως όλα τα παιχνίδια της σειράς, συνδυάζει στοιχεία action και adventure, εμπλουτισμένα με μπόλικη ατμόσφαιρα τρόμου. Βασική αποστολή σας είναι η εύρεση και η εξόντωση της σατανικής οργάνωσης Umbrella, η οποία ασχολείται με το ευγενές άθλημα της βιολογικής μεταλλαγής. Μάλιστα, στα εργαστήριά της έχει ανακαλύψει έναν νέο ιό (με την ονομασία G), ο οποίος μπορεί και μετατρέπει τους φυσιολογικούς (όσους έχουν απομείνει τέλος πάντων) ανθρώπους, σε ανθρωποφάγα ζόμπι.

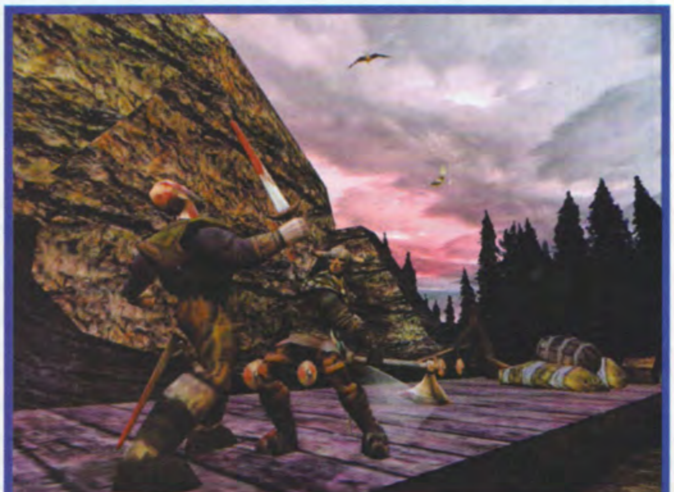
Η ροή της ιστορίας του παιχνιδιού δεν θα είναι συγκεκριμένη, αλλά θα εξαρτάται από τις κινήσεις και τις επιλογές του παίκτη. Ετσι, παίζοντας το παιχνίδι μερικές φορές, θα βλέπετε διαφορετική εξέλιξη της υπόθεσης - αν, βέβαια, και εσείς από τη μεριά σας χειρίζεστε διαφορετικά κάθε φορά τις κινήσεις σας. Το gameplay αναμένεται και αυτό αρκετά βελτιωμένο και θα περιλαμβάνει μία νέα κίνηση, με την οποία ο εκάστοτε παίκτης θα μπορεί να αποφεύγει πιο εύκολα τις επιθέσεις. Προσοχής πάντως χρήζουν και τα αντικείμενα που θα βρείτε διάσπαρτα στο δρόμο σας, καθώς πολλά από αυτά θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα κατά την πορεία σας στον κόσμο του Resident Evil 3. Επιπλέον, κάθε φορά που θα παίζετε ένα παιχνίδι, θα εμφανίζονται σε διαφορετικά σημεία. Ας δούμε συνοπτικά μερικά από τα κυριότερα χαρακτηριστικά που θα περιλαμβάνει ο τίτλος:

- Εναλλακτική ροή της storyline.
- Πολλές κρυμμένες πίστες.
- Περισσότερα ζόμπι, πίστες και ατμόσφαιρα τρόμου.
- Δυσκολότεροι εχθροί με ανεπτυγμένο AI.
- Περισσότερες κινήσεις.
- Αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον.
- Νέο δραματικό σενάριο.

Η Nemesis αναμένεται να κάνει την επίσκεψή της στους υπολογιστές μας σύντομα.

Η... απόβαση των Vikings

Η φυλή των Vikings είναι σίγουρα μία από τις πιο ενδιαφέρουσες που εμφανίστηκαν ποτέ από καταβολής κόσμου. Η Epic Games ετοιμάζει το Rune, ένα fantasy 3D παιχνίδι δράσης, που βασίζεται στη μυθολογία των Vikings. Στον τομέα των γραφικών χρησιμοποιεί μία βελτιωμένη έκδοση της περίφημης Unreal Engine. Εσείς υποδύεστε έναν νεαρό Viking πολεμιστή, τον





Ragnar, ο οποίος ετοιμάζεται να ενηλικιωθεί και να πάρει τη θέση που του αρμόζει δίπλα στον πατέρα του, ως πολεμιστής του χωριού του. Ομως, κάτι παράξενο αρχίζει να συμβαίνει: τα χωριά καταστρέφονται το ένα μετά το άλλο με ρυθμό που κάνει ακόμα και τους γενναιότερους πολεμιστές να μην καταλαβαίνουν τι ακριβώς συμβαίνει!

Στην περιπλάνησή σας για την ανακάλυψη της αλήθειας θα ταξιδέψετε μέσα από πολλά μαγευτικά τοπία, πάνω αλλά και εντός των Βουνών του μακρινού Βορρά. Αυτά που θα ανακαλύψετε θα σας κάνουν σίγουρα να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας για τις παραδόσεις των Vikings. Το παιχνίδι συνδυάζει στοιχεία δράσης και περιπέτειας και είναι εμπλουτισμένο με πάρα πολλά φανταστικά στοιχεία, δανεισμένα από τους μύθους του Βορρά. Πολλές φορές θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε και το μυαλό σας, προκειμένου να καταφέρετε να βγείτε ζωντανοί από πολύ δύσκολες καταστάσεις. Φυσικά και οι μάχες σας με ανθρώπους και μυθικά τέρατα θα είναι κάτι παραπάνω από πολλές. Θα πρέπει πάντως να εξετάζετε προσεκτικά τα διάφορα ευρήματά σας, καθώς θα σας οδηγούν με τη σειρά τους σε νέες ανακαλύψεις.

Ο έλεγχος του χαρακτήρα σας θα είναι απλός και εύκολος, ενώ η κίνησή του (όπως και αυτή των υπόλοιπων χαρακτήρων) θα εξαρτάται από το είδος του όπλου που χρησιμοποιεί. Φυσικά, κάθε χτύπημα που θα καταφέρνετε -ή θα σας καταφέρνουν- θα απεικονίζεται πολύ παραστατικά. Αν, για παράδειγμα, κόψετε κάποιο χέρι, πόδι κ.λπ., αυτό θα αποκοπεί από τον (προ-)κάτοχό του. Μάλιστα, αν θέλετε, μπορείτε να περισυλλέξετε το κομμένο μέλος του αντιπάλου σας και να τον χτυπήσετε με αυτό! Τέλος, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τόσο single player mode όσο και μερικά ειδικά σχεδιασμένα multiplayer επίπεδα.

Οι Kiss στις οθόνες μας

Οσοι έχετε σχετικές μουσικές γνώσεις θα γνωρίζετε το δημοφιλές συγκρότημα των KISS. Ενα συγκρότημα γνωστό για μερικά καλά τραγούδια του, αλλά κυρίως για την εκκεντρική εμφάνιση των μελών του. Τώρα, λοιπόν, το γκρουπ δίνει το όνομά του σε ένα νέο παιχνίδι δράσης, ονόματι KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. Η ιστορία του εκτυλίσσεται σε έναν μυστηριώδη και γεμάτο τρόμο δαιμονικό κόσμο, όπου ο παίκτης θα τεθεί αντιμέτωπος με πολλά τερατουργήματα, δημιουργημένα από τα... χεράκια του Nightmare Child. Επίσης, ο παίκτης ξεκινά την περιπέτειά του ως κοινός θνητός, αλλά στην πορεία και σταδιακά αποκτά τις δυνάμεις ενός Elder, μίας υπεράνθρωπης μορφής ζωής. Ο Elder, με τη σειρά του, έχει ενσωματωμένους τέσσερις διαφορετικούς χαρακτήρες (αυτό κι αν είναι διχασμένη προσωπικότητα!). Τα ονόματα αυτών είναι Demon, Starbearer, Beast King και Celestial και το κυρίως χαρακτηριστικό τους είναι πως έχουν τη μορφή των τεσσάρων μελών του συγκροτήματος των KISS. Οπότε οι φανατικοί του γκρουπ έχουν μία καλή ευκαιρία να χειριστούν τα ινδάλματά τους σε ένα παιχνίδι.

Οπως προανέφερα, κυρίαρχο στοιχείο του παιχνιδιού είναι η δράση, ανήκει δε στην κατηγορία των first person shooter. Ο κόσμος του είναι εμπνευσμένος από την ομότιτλη σειρά κόμιξ του Todd McFarlane και η ιστορία έχει κάπως έτσι:

Κάπου υπάρχει ένας κόσμος στον οποίο ζουν τέσσερα πλάσματα, παλαιότερα από τον ίδιο το χρόνο και από κάθε μνήμη, τα οποία είναι υπεύθυνα για τη διατήρηση των ισορροπιών του σύμπαντος. Τα πλάσματα αυτά ήταν ευρέως γνωστά ως "Οι τέσσερις που είναι ένας" (οποιαδήποτε ομοιότητα με πρόσωπα και καταστάσεις της προηγούμενης παραγράφου ΔΕΝ είναι συμπτωματική). Ομως, επειδή το κακό δεν λείπει από κανέναν κόσμο, για πολλούς αιώνες "εκκολαπτόταν" και σε αυτόν τον κόσμο. Καλυμμένο πίσω από την εικόνα ενός τσίρκου, αντλούσε πηγές δυνάμεων από τους ανυποψίαστους επισκέπτες. Ωσπου κάποια στιγμή μαθεύτηκε το γεγονός και οι τέσσερις ήρωές μας αποκατέστησαν έγκαιρα την τάξη. Προσωρινά, όμως, μπορεί ο κυρίως δαίμονας να εξολοθρεύτηκε, ο γόνος του όμως είναι έτοιμος να γεννηθεί και να προκαλέσει νέα αναστάτωση στον κόσμο αυτό.

Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 25 τερατουργήματα, 12 θανατηφόρα όπλα, 16 αρχαία μνημεία, πολλά cinematics, μεγάλο αριθμό τελικών εχθρών, deathmatches και 4 playable χαρακτήρες. Οσο για το "πέρασμά" σας από θνητό σε Elder, αυτό μόνο απλό δεν θα είναι. Για να το επιτύχετε θα πρέπει να περάσετε μέσα από έξι προοδευτικά επίπεδα και να τιθασεύσετε τις δυνάμεις και τις ικανότητες κάθε χαρακτήρα. Προσοχή μόνο διότι στο δρόμο σας θα συναντήσετε πάρα πολλά τέρατα. Οσο για τις απαιτήσεις συστήματος, δεν έχουν ανακοινωθεί επίσημα. Λέγεται, όμως, πως θα χρειαστείτε τουλάχιστον έναν Pentium 266 με υποστήριξη hardware 3D και 64MB μνήμης.



ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Η δημιουργία του Tribes 2 της Sierra Studios προχωρεί με γοργούς ρυθμούς. Σύμφωνα, λοιπόν, με το δημιουργό του παιχνιδιού Dave Georgeson, η Alpha version του έχει ήδη ολοκληρωθεί. Αν και αυτό δεν σημαίνει ντε και καλά πως ο τίτλος απέχει ελάχιστα από την ολοκλήρωσή του, εντούτοις τα βασικότερα στοιχεία του είναι έτοιμα. Δίπλα δε σε αυτό έχουν μπει σε μία σειρά όλες οι εναπομείνασες εργασίες. Φυσικά, στην τωρινή μορφή του το παιχνίδι περιέχει αρκετά bugs, αλλά οι δουλειές αυτές γίνονται βήμα βήμα. Επόμενο βήμα είναι το στάδιο του beta testing. Λεπτομέρειες για το τελευταίο θα ανακοινωθούν σύντομα μέσα από το site της εταιρίας.



Πώς θα σας φαινόταν αν μπορούσατε να κατεβάσετε ελεύθερα κάποιο παιχνίδι; Φυσικά και ακούγεται ενδιαφέρον. Και δεν εννοώ παιχνίδια τύπου Flow (βλ. τεύχος 124), αλλά γνωστά παιχνίδια όπως το Hidden & Dangerous ή το Grand Theft Auto. Νομίζω πως αυτό ακούγεται ακόμα πιο ενδιαφέρον. Δεν έχετε, λοιπόν, παρά να κάνετε μία επίσκεψη στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.freeloader.com, όπου κάνοντας ένα απλό και σύντομο register μπορείτε να κατεβάσετε ό,τι έχει. Επιπλέον, η εταιρία για να γιορτάσει την είσοδό της στον κόσμο του Internet, διοργάνωσε έναν διαγωνισμό, όπου πέντε τυχεροί νικητές κέρδισαν από ένα φορητό Mp3 player. Ο γράφων φυσικά θέλησε να είναι ένας από αυτούς, αλλά δυστυχώς ο διαγωνισμός αφορούσε μόνο στους κατοίκους της Μεγάλης Βρετανίας. Αδικία!



Στο προηγούμενο τεύχος και από αυτήν εδώ τη στήλη είχα γράψει για το επικείμενο ενδιαφέρον της Infogrames να αγοράσει την Eidos. Βέβαια, τότε ήταν απλώς και μόνο μία φήμη, αλλά από ό,τι φαίνεται, επιβεβαιώνεται για άλλη μία φορά πως όπου υπάρχει καπνός υπάρχει και φωτιά. Η γνωστή και έγκυρη οικονομική εφημερίδα "Financial Times" έγραψε σε σχετικό άρθρο της πως η Infogrames έχει βάλει μπρος τα σχέδια της για την απόκτηση της Eidos παρά την απότομη πτώση των μετοχών της (της Infogrames) τον τελευταίο μήνα. Μάλιστα, γίνεται λόγος για συγκεκριμένο ποσό, το οποίο ανέρχεται στο 1,06 δισ. δολάρια (περίπου 375 δισ. δρχ.!). Μάλιστα φαίνεται πως οι διαπραγματεύσεις έχουν φτάσει στο στάδιο των τελικών συζητήσεων και δεν αποκλείεται μέχρι την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχει ολοκληρωθεί η συμφωνία. Φυσικά, η συγχώνευση των δύο εταιριών software θα αλλάξει ριζικά τα δεδομένα του χώρου, καθώς θα δημιουργηθεί ένας νέος υπερ-κολοσσός. Μάλιστα, αναμένονται και μερικές ανακατατάξεις στο προσωπικό της νέας εταιρίας, αλλά μάλλον αυτό είναι το τελευταίο που απασχολεί τους υπευθύνους της.

Η ανερχόμενη JoWood

Τον μήνα που πέρασε η αυστριακή (και ουχί γερμανική, όπως εκ παραδρομής έχουμε γράψει στο παρελθόν) JoWood, που πιθανώς πολλοί από εσάς θα θυμάστε μέσω του διασκεδαστικού Settlers-clone "Alien Nation", παρουσίασε στη χώρα μας τα νέα δημιουργήματά της, που σκοπεύει να παρουσιάσει μέχρι το τέλος του τρέχοντος έτους. Η μικρή -για την ώρα- εταιρία θα κατακλύσει την αγορά με συνολικά πέντε τίτλους που ανήκουν κατά βάση στα παιχνίδια στρατηγικής.

Ηδη τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές έχουν κυκλοφορήσει τα "Thandor" και "Traffic Giant". Το πρώτο έχει παρουσιαστεί από το περιοδικό στη στήλη "PC Spy" του τεύχους 125 και αποτελεί ένα καθ' όλα αξιόλογο μελλοντολογικό RTS, το οποίο, αν και δεν διαθέτει ιδιαίτερα πρωτότυπο σενάριο, επιδιώκει να κερδίσει τους παίκτες με τα θαυμάσια γραφικά του και την εξελιγμένη AI που διαθέτει. Το "Traffic Giant" είναι ένα παιχνίδι διαχείρισης του κυκλοφοριακού το οποίο παρουσιάζουμε εκτενέστερα στο επόμενο θέμα.

Η συνέχεια του αρκετά επιτυχημένου bussiness simulator "Industry Giant" με το όνομα "Industry Giant: 1900-1980" θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο, επιδιώκοντας να προσελκύσει επιπλέον fans του είδους, κυρίως με τα εξαίσια γραφικά που διαθέτει, χωρίς όμως να υπάρχουν ουσιαστικές επεμβάσεις στο interface, όπου ισχύει το ρητό: "αν κάτι λειτουργεί, μην το αλλάζεις". Περίπου τον ίδιο καιρό θα κυκλοφορήσουν και δύο άλλες παραγωγές, τα "Alien Nations 2" και "Frontierland". Για το πρώτο δεν χρειάζονται πολλά λόγια, καθώς είναι μία εμπλουτισμένη έκδοση του όχι ιδιαίτερα παλαιού "Alien Nations", με καλύτερα γραφικά και μερικές επιπλέον επιλογές. Το "Frontierland", από την άλλη, εμφανίζεται ως ένα ιδιαίτερα φιλόδοξο strategy, του οποίου η υπόθεση εκτυλίσσεται στα χρόνια της κατάκτησης της δύσης. Στο στυλ του "Railroad Tycoon", ο παίκτης καλείται να συνδέσει την ανεπτυγμένη ανατολή







με την ανερχόμενη δύση, στα πρώιμα χρόνια των σιδηροδρόμων στις ΗΠΑ. Η κύρια διαφοροποίηση με τον πασίγνωστο τίτλο έγκειται στο γεγονός ότι η διαχείριση γίνεται σε πολύ μικρότερη κλίμακα, ελέγχοντας όλα τα επιμέρους τμήματα κάθε διαδρομής, αλλά και όλες τις φάσεις της κατασκευής ενός σιδηροδρόμου. Τα λίγα screenshots του "Frontierland" που είδαμε μας άφησαν άφωνους, αφού διαπιστώσαμε πόσο προσεγμένη δουλειά έχει γίνει και εδώ στον τομέα των γραφικών.

Οπως φαίνεται, η JoWood επιχειρεί να κάνει άλματα στον κόσμο των παιχνιδιών, ακολουθώντας όμως την πεπατημένη με προσεκτικό τρόπο, χωρίς να πειραματίζεται με εντελώς νέες, αλλά και επικίνδυνες για τις μικρές εταιρίες ιδέες.

Διαχειριστής... κυκλοφοριακού

Για τη JoWood και τις αναμενόμενες κυκλοφορίες της στη χώρα μας γράψαμε στην προηγούμενη παράγραφο. Το Traffic Giant είναι ένα παιχνίδι διαχείρισης που θυμίζει αρκετά το Sim City και πιθανόν, τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, να κυκλοφορεί ήδη στα καταστήματα.



Η JoWood, απευθυνόμενη στους φανατικούς φίλους των sim παιχνιδιών, κατασκεύασε μία μείξη διάσημων παιχνιδιών, όπως τα Sim City και Transport Tycoon, αφ' ενός φρεσκάροντας το περιεχόμενό τους και αφ' ετέρου αποδίδοντας ένα αποτέλεσμα που μπορεί μεν να σας θυμίζει κάτι, είναι όμως εντελώς διακριτό σε σχέση με τους δύο προαναφερθέντες τίτλους. Ο σκοπός σας στο Traffic Giant είναι να σχεδιάσετε και να κατασκευάσετε το πλέον λειτουργικό δίκτυο αστικών συγκοινωνιών, ώστε να διευκολύνετε όσο το δυνατόν περισσότερο τους κατοίκους μιας πόλης στις μετακινήσεις τους. Στα μέσα μετακίνησης περιλαμβάνονται τα λεωφορεία και ο ηλεκτρικός σιδηρόδρομος.

Το Traffic Giant προχωρά ένα βήμα παραπέρα το σύστημα των micro-sims που χρησιμοποιεί το Sim City, για να ελέγχει τα επιμέρους τμήματα της πόλης. Εδώ κάθε κτίριο και κάθε άνθρωπος αποτελούν ξεχωριστές οντότητες, καθεμία από τις οποίες αντιστοιχεί σε ένα σύνολο πληροφοριών που αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον. Ετσι, θα πρέπει να ικανοποιήσετε τις ιδιαίτερες απαιτήσεις μετακίνησης και του τελευταίου κατοίκου της πόλης. Κάτι παρόμοιο ισχύει και για τα κτίρια, τα οποία είναι μοναδικά (από μία βιβλιοθήκη συνολικά 500 τύπων) και βέβαια, ανάλογα με το είδος τους, δημιουργούν ιδιαίτερες συνθήκες. Για παράδειγμα, ένα γήπεδο έχει την απαίτηση για γραμμή λεωφορείου με συχνές ανταποκρίσεις, την ημέρα που έχει ματς. Επίσης, οι πολίτες αντιστοιχούν σε συγκεκριμένες κατοικίες. Η λεπτομερέστατη αυτή διαχείριση έχει μοναδικό μειονέκτημα την έλλειψη δυναμικής ανάπτυξης της πόλης. Από την αρχή μέχρι και το τέλος του παιχνιδιού οι πόλεις μένουν αναλλοίωτες με σταθερό αριθμό κατοίκων, χωρίς μετοικήσεις είτε προς είτε από αυτές (εκτός, βέβαια, κι αν αρχίσετε να γκρεμίζετε αδιακρίτως τα κτίρια και διώξετε με αυτόν τον τρόπο όλους τους κατοίκους).



Το παιχνίδι περιλαμβάνει μεγάλο αριθμό πόλεων, μεταβλητού μεγέθους (από χωριά, μέχρι μεγάλες πόλεις) και πολυπλοκότητας (άρα δυσκολίας). Επιπλέον, υπάρχουν μέχρι τέσσερις ανταγωνιστές, οι οποίοι μπορούν να αντιστοιχούν σε πραγματικούς παίκτες στο Multiplayer mode.

Στην παρουσίαση που έγινε μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση η ποιότητα της γραφικής απεικόνισης, όμως διατηρούμε τις αμφιβολίες μας για το κατά πόσο μπορεί το Traffic Giant να κρατήσει τους παίκτες για μεγάλο χρονικό διάστημα. Ελπίζουμε στο επόμενο τεύχος να έχουμε τη δυνατότητα για review και να διαπιστώσουμε κατά πόσο το Traffic Giant πετυχαίνει το στόχο του.



του Derek dela Fuente



MYST III: EXILE

Από τη Mattel/Presto

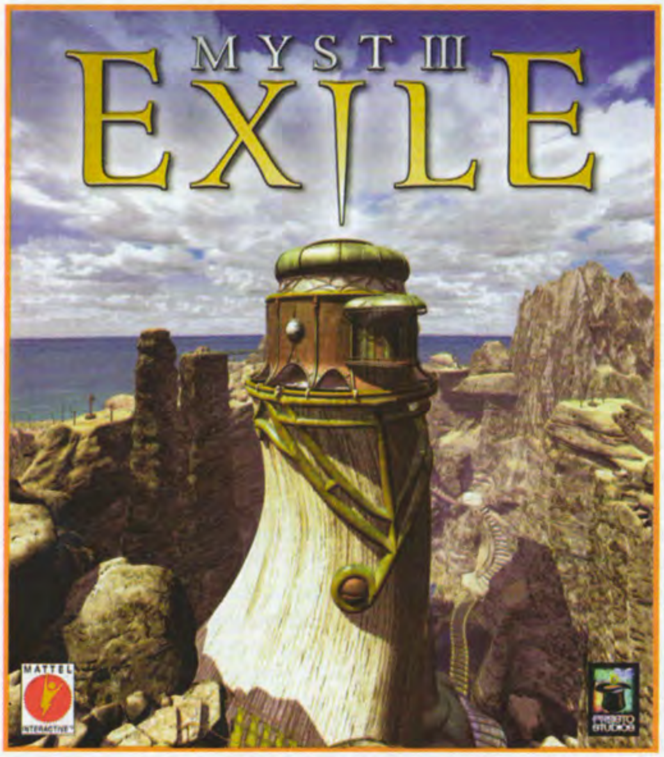
Το μέλλον των adventures

Οι περισσότεροι PC gamers γνωρίζουν πολύ καλά τι σημαίνει Myst. Οι νέες ιδέες του έδωσαν νέα πνοή στα adventures. Η συνταγή της επιτυχίας, εκτός από τα άψογα γραφικά και την ambient μουσική, υπήρξε η ομαλότατη καμπύλη δυσκολίας του Myst, χάρη στην οποία παρέμενε αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη για πολύ καιρό. Ο συντάκτης μας εξ Αγγλίας Derek dela Fuente μίλησε με τον παραγωγό του Myst III Greg Uhler.



Το Myst III είναι μεγαλύτερο, καλύτερο, με περισσότερους γρίφους, βελτιωμένα γραφικά και ακόμη πιο "εκλεπτυσμένο" background. Ο Graig εξηγεί: "Προσπαθήσαμε να είμαστε περισσότερο δημιουργικοί και να αφήσουμε ελεύθερο τον παίκτη να ανακαλύπτει πράγματα στην περιπλάνησή του στους κόσμους του Myst III. Θέλουμε ο παίκτης να επικοινωνεί, να εξερευνά, να αγγίζει και να 'νιώθει' τα αντικείμενα, χωρίς απλώς να τα τοποθετήσουμε στο περιβάλλον, αλλά να τα κάνουμε ένα με αυτό και τους γρίφους. Καταφέραμε να παραγάγουμε γρίφους που είναι και έξυπνοι και διασκεδαστικοί, με σκοπό την εξέλιξη στον τρόπο σκέψης του παίκτη".

Με δεδομένη την πετυχημένη συνταγή του Myst, τι επιπλέον έχει να προσφέρει το Myst III;



"Οι παίκτες κινούνται πλέον στο χώρο σε πραγματικό χρόνο. Περιλαμβάνεται η εναλλαγή ημέρας και νύχτας, αλλά και αλλαγές στον καιρό. Τα πλούσια εφέ αποδίδουν τη βροχή, τους κεραυνούς, το τρεμόπαιγμα των πυρσών, το θρόισμα των χορταριών και των φύλλων των δέντρων. Το κυριότερο όμως απ' όλα είναι ο νέος κόσμος που θα γνωρίσουν οι παίκτες του Myst. Ο 'κακός' στο Exile είναι ένας πικρόχολος άνδρας, του οποίου ο κόσμος καταστράφηκε από τους Sirrus και Achenar και τώρα γυρεύει εκδίκηση. Ο παίκτης βρίσκεται παγιδευμένος σε έναν μυστηριώδη κόσμο, όπου πρέπει να περιπλανηθεί και να επιλύσει γρίφους για να εξελιχθεί η ιστορία που κρύβεται από πίσω. Free-look με δυνατότητα περιστροφής 360°, πέντε νέες 'εποχές', δραματικό και μυστηριώδες σενάριο, ίντριγκες, ατμοσφαιρική μουσική και πολλά άλλα είναι τα ατού του Myst III."

Μία ενδιαφέρουσα ερώτηση που έθεσε ο Derek αφορούσε στο κατά πόσο είναι δυνατή η δημιουργία νέων γρίφων οι οποίοι να είναι κατανοητοί στο ευρύτερο ευρωπαϊκό κοινό.

"Με κάθε παιχνίδι που φτιάχνουμε επιχειρούμε να αποκτήσουμε καλύτερη γνώση της παγκόσμιας αγοράς. Από την προ-παραγωγή του Exile, κάναμε φιλότιμες προσπάθειες για τοπικές εκδόσεις του προϊόντος. Γενικά, αποφύγαμε τα μακροσκελή κείμενα όσο το δυνατόν περισσότερο. Υπάρχουν πολλές άλλες μέθοδοι για να λάβει ο παίκτης την πληροφορία και έπρεπε να δουλέψουμε σκληρότερα για να βρούμε αυτές τις δημιουργικές μεθόδους και να αποφύγουμε τους... τόνους κειμένου."

Ο Derek έθεσε στον Greg το πρόβλημα της μείωσης του ενδιαφέροντος του κοινού για τα adventures.

"Δεν πιστεύω ότι τα adventures πέθαναν. Απλώς εξελίχθηκαν. Παλαιότερα, παίζονταν από έναν παίκτη, ήταν χαμηλών απαιτήσεων και διέθεταν γραμμικές ιστορίες. Οι παίκτες πλέον ζητούν περισσότερη διάδραση (multi-player), καλύτερα γραφικά (real-time 3D) και μοναδική εμπειρία κάθε φορά. Πλέον υπάρχουν περισσότερα από ένα είδη adventures ακριβώς για να ικανοποιούν τις απαιτήσεις διαφορετικών ομάδων παικτών."

"Οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών θεωρούν τα adventures ως ριψοκίνδυνα projects. Κοστίζουν πολλά λεφτά, παίζονται μία φορά και καταντούν παρωχημένα πολύ γρήγορα. Αν υπολογίσουμε τις πωλήσεις, βλέπουμε ότι στην πραγματικότητα τα adventures ξεπερνούν άλλα είδη, όπως τα RPGs, RTS, action και sports. Ομως, αν αφαιρέσουμε από τα νούμερα τις πωλήσεις των Myst και Riven, τότε πέφτουν στην τέταρτη ή πέμπτη θέση της λίστας. Αυτό αποδεικνύει πόσο σημαντική ήταν η επίδραση του Myst στο κοινό. Βλέποντας τα νούμερα, πολλοί προσπάθησαν να πετύχουν ανάλογες πωλήσεις στα δικά τους adventure παιχνίδια, αλλά απέτυχαν. Πλέον, τα παιχνίδια είναι πάρα πολλά και, για να πουλήσει κάποιο, πρέπει να υπάρξει γερή υποστήριξη, κυρίως διαφημιστική. Εμείς βασιζόμαστε στην ευρύτατη βάση του κοινού του Myst, έτσι προχωρήσαμε στην εξέλιξη του Exile χωρίς δισταγμό."

Το Myst III: Exile δεν αναμένεται πριν από τις αρχές του 2001.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Από τη Monolith

Ενα μελλοντολογικό Diablo

Το Sanity: Aiken's Artifact είναι ένα 3D action/adventure που θυμίζει αρκετά το Diablo. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του είναι η διαφορετικότητα που προσφέρει μεταξύ της single-player και multi-player μορφής παιξίματός του, με την πρώτη να αποτελείται από είκοσι ένα levels, τα οποία απαιτούν το λιγότερο σαράντα ώρες παιχνιδιού για να ολοκληρωθούν και τη δεύτερη να εξελίσσεται σε δέκα αρένες με τη μορφή death matches, στα οποία μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι οχτώ παίκτες.



Ας δούμε όμως τι περιλαμβάνει το σενάριο του Sanity. Μεταφερόμαστε τριάντα χρόνια μπροστά, στο μέλλον, όπου άνθρωποι σε όλο τον κόσμο που αποκαλούνται Psionics, έχουν αρχίσει να εμφανίζουν εκπληκτικές ψυχικές και τηλεπαθητικές δυνάμεις. Η Dr Joan Aiken, ανακάλυψε ένα artifact στη Μέση Ανατολή, το οποίο μπορεί να "ξεκλειδώνει" όλες τις δυνάμεις του ανθρώπινου νου, μόνο που η τρομακτική αυτή ικανότητά του απέβη ιδιαίτερα επικίνδυνη, οδηγώντας πολλούς ανθρώπους στην τρέλα. Η Dr Aiken βρίσκει τον τρόπο να σταθεροποιήσει τη διαδικασία μορφοποίησης των ψυχικών δυνάμεων, μέσω πειραμάτων που έκανε πάνω σε δύο "κατασκευασμένα" όντα, από το γενετικό υλικό αυτής και κάποιων αγνώστων ανδρών [των Κάιν και Αβελ ;)] . Η κυβέρνηση αρχικά χρηματοδοτεί εξολοκλήρου τα πειράματα αυτά, όσο όμως οι psionics πληθαίνουν και πολλοί από αυτούς, εκμεταλλευόμενοι τις τρομακτικές τους δυνάμεις, ρέπουν προς την εγκληματικότητα, αναγκάζεται να δημιουργήσει την DNPC (Department of National Psionic Control). Εκπληξη... τα δύο βασικά στελέχη της DNPC είναι οι Κάιν και Αβελ, με τον πρώτο να επιδιώκει τη συμβίωση των απλών ανθρώπων με τους psionics και το δεύτερο να εμφανίζει φοβερά κόμπλεξ ανωτερότητας απέναντι σε όποιον συναντά στο δρόμο του. (σ.σ. Πολύ... βιβλικό.)



Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του πράκτορα Nathaniel Cain, ο οποίος γυρνά στην ενεργό δράση μετά από τη διαθεσιμότητα που του είχε επιβληθεί λόγω του θανάτου πολιτών σε προηγούμενη αποστολή του. Αφού λοιπόν η υπηρεσία σάς ελέγχει μέσω κατάλληλης συσκευής, για να αποφευχθεί άλλο ατυχές περιστατικό εναντίων πολιτών στο μέλλον, ξεκινάτε την πρώτη σας αποστολή εναντίον μίας ισχυρότατης psionic, της Priscilla Divine. Κατά τη διάρκεια της αποστολής θα μάθετε πράγματα για το παρελθόν σας, την ύπαρξη ενός όντος, του Sanity Devourer, το οποίο δημιούργησε το artifact που απελευθερώνει τις ανθρώπινες νοητικές δυνάμεις, με μόνο του σκοπό να "καταναλώσει" αυτές τις δυνάμεις, και τελικά θα ανακαλύψετε ότι πρέπει να σώσετε την... ανθρωπότητα.

Ο Cain, ο οποίος δανείζεται τη φωνή του από το διάσημο ράπερ Ice T, μέσα από τις είκοσι μία στο σύνολο αποστολές, θα καταλήξει να αντιμετωπίσει το ισχυρότερο boss, τον Golgotham. Οπως γράφτηκε παραπάνω, το παιχνίδι ουσιαστικά είναι ένα adventure που περιλαμβάνει μακροσκελές interaction μεταξύ του ήρωα και των διάφορων χαρακτήρων (4.000 γραμμές διαλόγου συνολικά), σταδιακή κλιμάκωση των γεγονότων, από την Priscilla Divine που είναι η κορφή του παγόβουνου μέχρι την ανεύρεση του υπέρτατου κακού, διείσδυση σε μυστικά εργαστήρια, εξερεύνηση κατακομβών με δαιμονικά όντα, μέχρι και τη συμμετοχή σε ένα εντελώς αρρωστημένο σόου.

Το σύστημα των spells του παιχνιδιού βασίζεται στα λεγόμενα Talents (ογδόντα τον αριθμό) που πηγάζουν από τα οχτώ totems που συγκροτούν τα ισάριθμα beliefs του κόσμου του παιχνιδιού (= Θάνατος, Δαιμονολογία, Φωτιά, Παραίσθηση, Επιστήμη, Θύελλα, Ηλιος και Αλήθεια). Η εσωτερική ενέργεια που απαιτείται κατά τη χρήση των talents αποκαλείται Sanity και, όταν φτάσει στο μηδέν, έχει ως αποτέλεσμα ο χαρακτήρας σας να τρελαθεί για κάποιο χρονικό διάστημα, κατά το οποίο διατηρείτε τον ελάχιστο έλεγχο πάνω του. Απαιτείται, λοιπόν, ιδιαίτερα προσεκτική χρήση των talents. Τα talents παρουσιάζονται με τη μορφή καρτών στο στιλ του Magic: The Gathering, στις οποίες αναγράφεται η περιγραφή του talent, το αποτέλεσμά του και οι μονάδες sanity που απαιτούνται για να ενεργοποιηθεί. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να έχετε ταυτόχρονα μέχρι δέκα τέτοιες κάρτες στη διάθεσή σας.

Στη multi-player μορφή του παιχνιδιού θα βρείτε τρία διαφορετικά modes: το Empty Deck mode, όπου ξεκινάτε χωρίς talents και τα συλλέγετε κατά την περιπλάνησή σας στην αρένα, το Limited Deck mode, όπου ο server ορίζει με πόσα talents ξεκινάτε, και, τέλος, το Unlimited Deck mode, όπου μπορούν να χρησιμοποιηθούν και τα ογδόντα talents. Επίσης, στο multi-player μπορείτε να υποδυθείτε και τους επτά χαρακτήρες του παιχνιδιού: Cain, Abel, Dr Allen, Priscilla Divine, Adrian Starr, Ajanis Namdu και Prof. Elijah Krebspawn. Τέλος, σε περίπτωση που θα έχετε ολοκληρώσει επιτυχώς το Single-player mode, θα αποκτήσετε πρόσβαση και στο υπέρτατο boss, τον Golgotham.

Η Fox Interactive, που έχει αναλάβει την έκδοση του παιχνιδιού, ανακοίνωσε ότι το Sanity: Aiken's Artifact θα κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο.



STARTOPIA

Από τη Mucky Foot

Το God Game της χρονιάς!

Σκεφτείτε την εταιρία που μας έχει προσφέρει τα καλύτερα god sims. Ποια είναι; Η Bullfrog βέβαια. Η Mucky Foot είναι μία νέα εταιρία, δημιουργημένη από πρώην στελέχη της Bullfrog, τα οποία εδώ και αρκετό καιρό επεξεργάζονται το Startopia, ένα παιχνίδι που θα αποτελέσει ένα άλμα προς τα εμπρός, λόγω των δημιουργικών ιδεών του και του μοναδικού παρουσιαστικού του. Σίγουρα μία από τις πιο σημαντικές δημιουργίες του 2000.

Στο Startopia αναλαμβάνετε το ρόλο ενός Station Master στο αχανές διάστημα, ο οποίος βρίσκει, επισκευάζει και βελτιώνει εγκαταλελειμμένους διαστημικούς σταθμούς. Η πολύ βελτιωμένη AI, η καλύτερη μηχανή διαχείρισης και η λεπτομερέστατη εμφάνιση του περιβάλλοντος χώρου είναι τα στοιχεία που θέτουν νέα στάνταρ σε αυτό το είδος των παιχνιδιών.

Πιο αναλυτικά, στο Startopia διαχειρίζεστε, χτίζετε και επεκτείνετε μία περιοχή, έως ότου να αποκτήσετε τα απαραίτητα resources για να προχωρήσετε παρακάτω. Αρχικά ξεκινάτε διαχειριζόμενος ένα πολύ μικρό μέρος ενός τεράστιου διαστημικού σταθμού και, με την πάροδο του χρόνου, προχωράτε στα υπόλοιπα από τα τρία επίπεδα που τον αποτελούν. Το κάθε επίπεδο αντιστοιχεί σε διαφορετικό λειτουργικό χαρακτήρα, έτσι έχουμε το living dock, με τις κατασκευές διαβίωσης του πληθυσμού, το technical dock, με τις εγκαταστάσεις οπλισμού, αποθήκευσης, καυσίμων και βέβαια τη μηχανή, και, τέλος, το pleasure dock, με κάθε είδους χώρους διασκέδασης του πληθυσμού. Οι αναρίθμητες κατασκευές και ο τρόπος διασύνδεσης αυτών θα σας προσφέρουν πολλές ώρες διασκέδασης, καθώς ελέγχετε τις ζωές κάθε όντος του πληθυσμού του σταθμού.



Ενα από τα μοναδικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι ο μεγάλος αριθμός των εξωγήινων μορφών ζωής που συμβιώνουν στο διαστημικό σταθμό, με καθεμία από αυτές να διαθέτει τα δικά της attributes που καθορίζουν το μοναδικό της χαρακτήρα. Ετσι, θα βρείτε τον Gore Warrior, που χρησιμεύει για τη φύλαξη του σταθμού, και τις Σειρήνες, για τον... έρωτα. Η μεγάλη πρόκληση είναι το να δημιουργήσετε ένα περιβάλλον κατάλληλο για να συμβιώσουν ισορροπημένα όλα αυτά τα ετερόκλητα είδη.

Οι δημιουργοί της Bullfrog μάς έχουν συνηθίσει σε άψογες παραγωγές, που φημίζονται επιπλέον για το λεπτό χιούμορ τους, και το Startopia δεν ξεφεύγει από τον κανόνα. Εχει δοθεί ιδιαίτερο βάρος στη χιουμοριστική πλευρά του καθενός από τα τριάντα πέντε διαφορετικά είδη όντων που απαρτίζουν τον πληθυσμό, η οποία εκφράζει ακριβώς τον ξεχωριστό χαρακτήρα τους. Υπάρχουν εννιά επιπλέον φυλές, απαραίτητες για την εξέλιξη του σταθμού, παρέχοντας "ενέργεια" για να χτιστεί και να μεγαλώσει η δημιουργία σας. Αυτή η "ενέργεια" αυξομειώνεται κατ' αναλογία με το πόσο δημοφιλής είστε. Φροντίστε το λαό σας ώστε να σας παρέχει όλη την απαραίτητη "ενέργεια" για να προχωρήσετε. Το interface του παιχνιδιού περιλαμβάνει ένα είδος γλώσσας για να επικοινωνείτε με τα όντα, χρησιμοποιώντας μικρές προτάσεις, όπως: "Τι συμβαίνει;", "Πεινάς;", "Διψάς;", "Βαριέσαι;" κ.λπ.

Οσοι από εσάς έχετε παίξει το δημοφιλές Dungeon Keeper θα βρεθείτε σε γνώριμο έδαφος, καθώς και εδώ θα πρέπει να χτίζετε εκείνα τα κτίρια που θα προσελκύσουν τα κατάλληλα και απαραίτητα για εσάς όντα. Κάποια από αυτά θα μπορέσετε να τα προσλάβετε για να κάνουν τη δουλειά της επέκτασης του σταθμού και αυτά ακριβώς είναι εκείνα που θα ελέγχετε πλήρως, από το πότε θα φάνε και θα εργαστούν, μέχρι το πότε θα κοιμηθούν. Η "πολυχρωμία" του πληθυσμού εκφράζεται από τις σχέσεις που διατηρούν μεταξύ τους τα διαφορετικά είδη εξωγήινων, και η υπολογιστική μηχανή του παιχνιδιού διατηρεί στη μνήμη της αυτές τις σχέσεις: ποιος συμπαθεί ποιον και ποιος αντιπαθεί ποιον. Οι δημιουργοί του Startopia επιχειρούν -επιτυχημένα- να προσαρμόσουν ένα είδος εγκεφάλου σε κάθε ον ξεχωριστά, ορίζοντας ξεχωριστούς χαρακτήρες, τους οποίους διαμορφώνετε έμμεσα με τη συμπεριφορά σας. Ετσι, μπορείτε να "μεταμορφώσετε" ένα ον από φιλήσυχο σε επικίνδυνο αιμοσταγή πολεμιστή. Εσείς κρατάτε το κλειδί της εξέλιξης του παιχνιδιού!

Το βάθος του Startopia γίνεται εμφανές αν αναλογιστείτε ότι περιλαμβάνει δεκαέξι τομείς, εννιά τύπους διαστημικών σταθμών (ο καθένας με τη δική του τεχνολογία) και τρεις αντιπάλους για να ανταγωνιστείτε. Για να αποφευχθεί το σύνηθες φαινόμενο -σε αυτό το είδος των παιχνιδιών-



της αέναης εξέλιξης η οποία καταντάει βαρετή, οι δημιουργοί προσθέτουν το στοιχείο της επικοινωνίας με τους αντιπάλους, όχι αμέσως, αλλά αφού εξελιχθεί αρκετά ο σταθμός σας. Οι σχέσεις που αναπτύσσετε μετά την επαφή σας με τους ανταγωνιστές σας δίνει νέα πνοή στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Στους τέσσερις μήνες που απομένουν μέχρι την παρουσία του Startopia στην αγορά, οι δημιουργοί του εξελίσσουν την AI, τα γραφικά και τον ήχο. Σκοπεύουν να προσφέρουν στους παίκτες ένα δημιούργημα που θα τους συντροφέψει για πολύ καιρό και μάλλον το πετυχαίνουν, διότι το Startopia δεν διαθέτει "έτοιμες" λύσεις. Δεν φτάνει να αποκτήσετε ένα δυνατό όπλο για να νικήσετε τους αντιπάλους σας, αλλά θα πρέπει να διαμορφώσετε έτσι την κουλτούρα του πληθυσμού σας, ώστε να μπορεί να το χρησιμοποιήσει με τον πλέον δραστικό τρόπο. Δεν δίνετε άμεσα τις εντολές στα υποκείμενά σας, αλλά μέσω του τρόπου που τους ελέγχετε διαμορφώνετε τον τρόπο δράσης τους. Μπορεί να ακούγεται πολύπλοκο, αλλά είναι ακριβώς αυτό που προσδίδει μακροζωία στο Startopia. Το παιχνίδι είναι πραγματικά τεράστιο και φαίνεται να μην έχει όρια!

DUCATI LIFE

Από την ATD/Acclaim

Οδηγήστε τη Ferrari των μηχανών!

Το Ducati Life δεν είναι ένα ακόμη racing sim με θέμα τις μηχανές. Αποτελεί περισσότερο μία "πραγματεία" πάνω στο lifestyle της θρυλικής Ducati, δικαιολογώντας απόλυτα τον τίτλο. Τούτο





επιτυγχάνεται με το χωρισμό του παιχνιδιού σε δύο ξεχωριστά modes. Το Quick race καλύπτει τον arcade χαρακτήρα του τίτλου, με την κλασική διαδικασία συμμετοχής σε αγώνες για να αποκτήσετε πρόσβαση σε νέες μηχανές και πίστες. Στο δεύτερο mode -και αυτό που δικαιολογεί τον τίτλο του παιχνιδιού- το Ducati lifestyle, ξεκινάτε με έναν αριθμό χρημάτων με τη χρήση των οποίων βελτιώνετε τη μηχανή σας με διάφορα upgrades, με σκοπό τη νίκη στους αγώνες που συμμετέχετε, ώστε να αποκτήσετε περισσότερα χρήματα και άλλα upgrades κ.ο.κ.

Πώς όμως δικαιολογείται η έκφραση "Ducati lifestyle"; Στα διάφορα upgrades περιλαμβάνονται cool δερμάτινα μπουφάν και ανάλογα κράνη, που όμως, εκτός από τον προφανή χαρακτήρα εντυπωσιασμού, διαθέτουν και λειτουργικά χαρακτηριστικά, καθώς -με τον τρόπο τους- βελτιώνουν την απόδοσή σας στην πίστα. Σκοπός της ATD είναι να φτιάξετε μία μηχανή την οποία θα νιώσετε πραγματικά δική σας.

Στο Ducati Life έχετε πρόσβαση στις μηχανές που κατασκεύασε η Ducati την προηγούμενη πεντηκονταετία: από την "άκακη" Cucciolo, που μόλις καταφέρνει να ξεπεράσει τα 65 km/h τελικής ταχύτητας, μέχρι το "θηρίο" που ακούει στο όνομα MH900e. Οι οχτώ πίστες που συνθέτουν το παιχνίδι αντιστοιχούν στις πραγματικές, μερικές εκ των οποίων οι Silverstone, Imola, Monaco και Donnington. Μπορεί ο αριθμός να ακούγεται μικρός, αλλά, αν επιλέξετε να τρέξετε τους αγώνες στην πλήρη εκδοχή τους (95 γύροι!), υπολογίζοντας περί τα 90 δεύτερα για κάθε γύρο, προκύπτει μιάμιση περίπου ώρα ενασχόλησης με κάθε πίστα.

Δύο είναι οι βασικοί λόγοι που δεν βλέπουμε συχνά moto-racing sims. Ο πρώτος είναι ότι ο κόσμος των μοτοσυκλετών είναι προσβάσιμος από πολύ λιγότερους, σε σχέση με το αυτοκίνητο. Ο δεύτερος και σημαντικότερος είναι η εξωφρενική δυσκολία που υπάρχει στην προσαρμογή του μοντέλου φυσικής των μηχανών στους υπολογιστές. Τουλάχιστον το δεύτερο αιτιολογικό το "Ducati Life" προτίθεται να το ανατρέψει. Τούτο το καταφέρνει με τη συνεργασία της Ducati, η οποία προμήθευσε τους σχεδιαστές με "άπειρα" δεδομένα τηλεμετρίας από τις δοκιμές στις πίστες, αλλά και με τον... μηχανικό της Corrado Cacchinelli (ως σύμβουλο σχεδιασμού). Επιπλέον, έχει δοθεί εξαιρετική προσοχή στις δυναμικές ρυθμίσεις των μηχανών (φρένα, αναρτήσεις κ.λπ.), στις οποίες έχει άμεση πρόσβαση ο παίκτης, χωρίς την εμφάνιση κουραστικών αριθμών όμως, αλλά με αυξομειούμενες μπάρες, προσδίδοντας περισσότερο arcade χαρακτηριστικά.

Για να σας ανοίξουμε την όρεξη, έως τον Νοέμβριο, που αναμένεται να κυκλοφορήσει το παιχνίδι, παραθέτουμε τα μοντέλα των μοτοσυκλετών που περιλαμβάνονται σε αυτό (44 στον αριθμό): Cucciolo, Gransport 100, Gransport 125, Bialbero 125, 175 F3, Daytona 250, Daytona 350, 500GP Imola, 500GP, Mach1, 900ss, 900ss GP Special, TT1 F1, Mille S2, NCR900, 750 Paso, 900 Paso, TT2 F1, 851 Strada, 888, Supermono, Monster 600 Dark, Monster 600, Monster 750 Dark, Monster 750, Monster 900 Dark, Monster 900, Monster 900 Cromo, Monster City, Monster 900s, St2, St4, Supersport 750 half-faired, Supersport 750 full-faired, Supersport 900 half-faired, Supersport 900 full-faired, 748, 748R, 748SPS, 996, 996R, 996SPS, Carls 996, MH900e.

PC



Adventure & RPGs UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

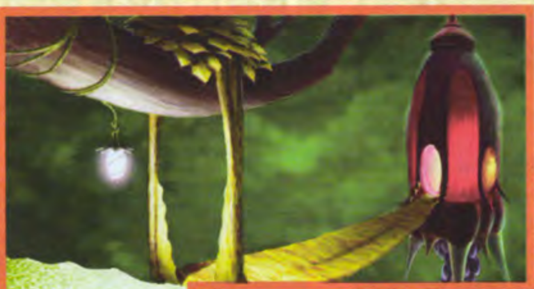
Μία παράξενη και μία χαρμόσυνη είδηση. Ημουν σίγουρος ότι είχα γράψει την είδηση ότι η ολλανδική εταιρία Project Two Interactive, που είχε κυκλοφορήσει το αρκετά καλό Reah και θα κυκλοφορούσε και τη συνέχειά του το Schizm, έκλεισε κάτω από το βάρος σημαντικότατων οικονομικών προβλημάτων που είχε με ορισμένες τράπεζες. Εψαξα στα προηγούμενα άρθρα μου να βρω τη σχετική είδηση, αλλά δεν τη βρήκα πουθενά. Λέτε να μην την έγραψα, αν και τη θεωρούσα -και εξακολουθώ- πάρα πολύ σημαντική είδηση; Πώς είναι δυνατόν να θέλεις να γράψεις τόσο πολύ κάτι και, τελικά, να μην το γράφεις; Πώς είναι δυνατόν να είσαι τόσο βέβαιος ότι έχεις γράψει την είδηση αυτή τον Μάρτη και μετά να μη βρίσκεις καμία τέτοια αναφορά όταν την ψάχνεις; Λέτε να φταίει το φάντασμα που κατοικεί μεσ' στο PC μου και στο οποίο έχω καταλήξει να αποδίδω όσα άσχημα μου συμβαίνουν; Βλέπετε έτσι ποτέ δεν φταίω εγώ, αλλά μονίμως αυτό το καταραμένο φάντασμα. *(Σημ.: Μάλλον... καινούρια γυαλιά χρειάζεσαι, Αντρίκο. Για ρίξε μια ματιά στο τεύχος της 1ης Απριλίου, σελ. 31 - Vantor).*

Τέλος πάντων, σημασία έχει η επόμενη είδηση. Ο ιδρυτής και πρόεδρος της Project Two τελικά δημιούργησε μία άλλη εταιρία στη θέση της, με το όνομα NCI Dotcom, και θα κυκλοφορεί κανονικά όλα τα παιχνίδια που πριν ανήκαν στην Project 2. Δεν ξέρω αν αυτό σημαίνει ότι η NCI Dotcom θα κυκλοφορήσει, τελικά, το SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY, αλλά αυτό είναι μία άλλη ιστορία. Μια και ο λόγος για το Schizm, να υπενθυμίσω ότι πρόκειται για ένα καθαρόαιμο sci-fi adventure, το σενάριο του οποίου συνυπογράφει ο βραβευμένος Αυστραλός συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Terry Dowling. Η ιστορία του έχει ως εξής: Στο μακρινό μέλλον ένα διαστημικό μεταφορικό σκάφος πέφτει σε ένα άγνωστο πλανήτη, ο οποίος κατοικείται από ελάχιστους κατοίκους. Οι επιζήσαντες της πτώσης του σκάφους αυτού βρίσκονται μοιρασμένοι σε τρεις διαφορετικές περιοχές του πλανήτη. Πρώτη τους προτεραιότητα είναι να αποκαταστήσουν επαφή μεταξύ τους. Φυσικά, μετά πρέπει να καταστρώσουν ένα σχέδιο για να φύγουν από τον πλανήτη αυτόν. Μία από τις τρεις ομάδες βρίσκεται πολύ κοντά σε μία "ανεπτυγμένη" περιοχή, όπου υπάρχουν αρκετά εγκαταλειμμένα διαστημόπλοια. Η ομάδα πιστεύει ότι θα είναι σχετικά εύκολο να αξιοποιήσει κάποιο από αυτά, ώστε να κατορθώσουν να φύγουν μακριά, πολύ σύντομα όμως θα φανεί ότι τα πράγματα δεν είναι έτσι όπως αρχικά τα νόμισαν. Στο παιχνίδι θα χειρίζεσαι ταυτόχρονα δύο από τους πρωταγωνιστές του, οι οποίοι θα μπορούν να κινούνται και να δρουν τόσο ως ομάδα όσο και αυτόνομα, ενώ παράλληλα θα πρέπει να συνδιαλέγονται και με πάρα πολλούς άλλους χαρακτήρες.

Για όσους έχουν πρόσβαση στο Internet, να μια θαυμάσια ευκαιρία: Το εξαιρετικό παιχνίδι BENEATH A STEEL SKY της Revolution Software, που μας έδωσε τα Broken Sword, έχει δοθεί για ελεύθερο downloading μέσω Internet. Πηγαίνετε, λοιπόν, στη διεύθυνση http://www.freeloader.com/ και κάνετε κλικ στην επιλογή Games πού υπάρχει στο επάνω αριστερά άκρο της σελίδας. Τώρα κατεβάστε το slide bar που είναι στο δεξί άκρο της κεντρικής σελίδας μέχρι να βρείτε το BENEATH A STEEL SKY. Πρόκειται για εκπληκτικό παιχνίδι. Στην ίδια διεύθυνση υπάρχουν επίσης τα: Three Lions, Hidden & Dangerous, Grand Theft Auto, Clickomania! κ.ά. Μακάρι να κατεβάσει μερικά από αυτά το περιοδικό και να τα βάλει σε κάποια από τα CDs των μελλοντικών τευχών του.

Το τεύχος αυτό που κυκλοφορεί στην "καρδιά" του καλοκαιριού μού δίνει την ευκαιρία να αναφερθώ σε μερικά adventures που δεν ξέρω αν θα τα δούμε ποτέ στην Ελλάδα, αλλά που έχουν πάρει το δρόμο της τελικής δημιουργίας και κυκλοφορίας τους.

Πρώτο από αυτά είναι το THE NAWAMBA CONTACT της αργεντίνικης εταιρίας Big Bang. Τα γραφικά του είναι 2D cartoon, το σενάριό του από παράξενο ως "τρελό" και περιέχει κωμικούς χαρακτήρες και ιδιόμορφους γρίφους. Αναφέρεται σε έναν αρχαίο μύθο, σύμφωνα με τον οποίο ένα UFO έπεσε στην περιοχή Nawamba, περίπου στο μέσο της αφρικανικής ηπείρου. Οι ντόπιοι, μέλη της φυλής Watabas, γίνονται μάρτυρες της πτώσης και φέρονται φιλικά στους δύο επιβιώσαντες εξωγήινους. Όμως, ένα μέλος της φυλής χτυπά με το τόξο του τους εξωγήινους. Ο ένας πέφτει αμέσως νεκρός και ο άλλος βαριά





MYST 3: EXILE της Presto Studios





RUNAWAY - A ROAD ADVENTURE της ισπανικής εταιρίας Pindulo



τραυματισμένος καταφεύγει σε μία σπηλιά. Ο αρχηγός της φυλής τον ακολουθεί και μένει μαζί του μέχρι ο εξωγήινος να πεθάνει. Μετά "σφραγίζει" τη σπηλιά, ενώ ταυτόχρονα αποβάλλουν από τη φυλή τους αυτόν που επιτέθηκε στους δύο εξωγήινους. Τελικά, το 1954 ο αρχαιολόγος Karl Newman μαζί με το φίλο του Von Werner επισκέπτονται την περιοχή, θέλοντας να εξερευνήσουν το θρύλο αυτό της Nawamba. Φτάνοντας στην περιοχή της φυλής Watabas κατασκηνώνουν και το βράδυ ο Von Werner, ψάχνοντας στις γύρω σπηλιές, βρίσκει ένα παράξενο -για να είναι γήινο- τεχνούργημα (artifact) και ένα επίσης μυστηριώδες χειρόγραφο. Το χειρόγραφο αυτό είναι το ίδιο στο οποίο ο μυθικός αρχηγός της φυλής είχε γράψει μερικές από τις λειτουργίες του εξωγήινου, τελικά, τεχνουργήματος. Ο Von Werner προδίδοντας τον φίλο του, φεύγει με το χειρόγραφο και έκτοτε αγνοείται. Ο Newman, θεωρώντας νεκρό τον φίλο του, φεύγει από την Αφρική. Αργότερα ανακαλύπτει ένα χειρόγραφο για το ίδιο θέμα, διαφορετικό από αυτό του Von Werner, αλλά τόσο η λύπη από το "χαμό" του φίλου του όσο και η έλλειψη περισσότερων στοιχείων τον κάνουν να εγκαταλείψει την ιστορία αυτή.

Πολλά χρόνια αργότερα και ενώ εξιστορεί τη ζωή του σε μία τηλεοπτική συνέντευξη αποκαλύπτει την ύπαρξη του δεύτερου χειρογράφου που έχει βρει. Λίγο αργότερα σκοτώνεται σε ένα "ατύχημα". Ο γιος του Stan Newman αποφασίζει να ερευνήσει την όλη ιστορία, και...

Το παιχνίδι διαθέτει εξαιρετικά γραφικά και ανήκει στην κατηγορία των σατιρικών adventures σε όλα τα επίπεδα - άμα δείτε πώς έχουν σχεδιάσει τους εξωγήινους θα καταλάβετε τι εννοώ. Η system engine του παιχνιδιού -την έχουν ονομάσει AdventureR Lab engine- μοιάζει κάπως με αυτή του SCUMM που χρησιμοποιούσε η LucasArts παλιότερα στα adventures της. Εχοντας τελειώσει τα γραφικά του, αυτή την περίοδο ασχολούνται με τη μουσική, τον ήχο γενικότερα και τα λεγόμενα cinematic sequences. Σκοπεύουν να το κυκλοφορήσουν στην Ευρώπη, μια και η αγορά της Αργεντινής είναι πολύ μικρή. Θα τα καταφέρουν άραγε; Μακάρι.

Δυστυχώς, τελευταίες πληροφορίες αναφέρουν ότι το παιχνίδι αυτό δεν θα κυκλοφορήσει τελικά, μια και η Big Bang αποφάσισε να το παγώσει. Οι ίδιες πληροφορίες αναφέρουν ότι η εταιρία αποφάσισε να αναπτύξει κι άλλο την AdventureR Lab engine της και ότι ήδη έχει στα σκαριά ένα νέο point-and-click adventure. Αν η είδηση αυτή αληθεύει, τι να πω, κρίμα... Βλέπετε, έχω γίνει πολύ φαν του The Nawamba Contact και των παράξενων μικροσποπικών πράσινων εξωγήινών του!





THE NAWAMBA CONTACT της αργεντίνικης εταιρίας Big Bang

Δεύτερο είναι το RUNAWAY - A ROAD ADVENTURE της ισπανικής εταιρίας Pindulo Studios. Και αυτό είναι σε στυλ cartoon και εμπνευσμένο από το Sam & Max της LucasArts. Σε αυτό ο Brian είναι ένας φοιτητής που βρίσκεται κοντά στην αποφοίτησή του, όταν δέχεται μία επίθεση από μέλη της Μαφίας. Δεν ξέρει το γιατί, αλλά ούτε και μπορεί να το φανταστεί. Η μαφία αναζητά κάτι που πιστεύει ότι της ανήκει και ότι ο Brian έχει σχέση με αυτό. Προσπαθώντας να ξεφύγει, γνωρίζεται με μία στριπτιζέζ, αλλά και με άλλους "παράξενους" ανθρώπους. Κάποιοι από αυτούς είναι φίλοι του, ενώ κάποιο άλλοι θέλουν το κακό του. Το σενάριό του ανακατεύει φόνους, χρήματα, φιλοδοξίες, θρησκευτικές τελετουργίες και πολλά, πολλά ψέματα.

Οι διάφοροι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι το πιο δυνατό σημείο του: ένας μαχαιροβγάλτης της μαφίας, ένας αιωνόβιος ινδιάνος της Αμερικής, ένας μεθύστακας Μεξικανός ιερωμένος και άλλοι πολλοί. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα κράμα 2D και 3D γραφικών, με εκπληκτικά γραφικά, απίστευτης ποιότητας. Περιέχει περί τη μισή ώρα cinematic sequences. Τα γραφικά του είναι σε ανάλυση 1.024x768 σε 16bits χρώμα (δεν υπάρχει προηγούμενο σε adventure game), χρησιμοποιούν συνεχείς αλλαγές κάμερας και άλλα πολλά καλούδια. Γίνεται χρήση του εντυπωσιακού MIP MUSIC SYSTEM, που αποδίδει ομολογουμένως εντυπωσιακή background μουσική. Η ισπανική έκδοση αναμένεται το πρώτο τέταρτο του 2001 και θα απαιτεί έναν Pentium 166 MMX.

Οσοι ξέρετε ισπανικά μπορείτε να διαβάσετε ένα preview του στη διεύθυνση http://www.meristation.com/preview/2000/runaway_1.htm

Ανέβηκε ένα καινούριο επίσημο Web site για το MYST III: EXILE. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να το επισκεφθείτε στη διεύθυνση http://www.myst3.com Το site είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον και μακάρι το παιχνίδι να έχει κάτι από την ατμόσφαιρα της εισαγωγής του εν λόγω site.

Το GameSpot έδωσε στο THE LONGEST JOURNEY μία από τις υψηλότερες βαθμολογίες του όλων των εποχών, δηλαδή 9,3/10! Το κεντρικό σχόλιό του είναι το ακόλουθο: "...Το The Longest Journey είναι ένα από τα καλύτερα adventure games σε όλο το βάθος του χρόνου που αυτά υπάρχουν. Ως ένα υβριδικό των καλύτερων παιχνιδιών των Sierra και LucasArts games, διηγείται μία fairy tale ιστορία με χαρακτήρες που θα τους θυμάστε για πάρα πολύ καιρό αφότου θα έχετε τελειώσει το παιχνίδι...". Το πλήρες review μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση http://www.zdnet.com/gamespot/filters/products/0,11114,198973,00.html

Στο επόμενο τεύχος, αν μου δώσουν περισσότερο χώρο, δηλαδή ένα τετρασέλιδο, θα αναφερθώ και σε άλλα adventures που ετοιμάζονται από σχετικά "άγνωστες εταιρίες". Ως τότε καλό καλοκαίρι. PC

Η βοήθεια από τον Cain &

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ: Τα skills των χαρακτήρων, εντυπωσιακές φωτογραφίες και μυστικά του παιχνιδιού - όλα αυτά σε ένα έγχρωμο δεκαεξασέλιδο



ΜΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ ΤΟ ΚΑΚΟ

Σε αυτή την επική περιπέτεια η τύχη είναι στα χέρια σας. Όσοι συνεργάζονται θα επωφεληθούν από την ισχύ της ομαδικής προσπάθειας. Ενωθείτε με την ομάδα μας και μαζί θα καταφέρουμε να επιζήσουμε.

Η ΠΟΛΥΤΙΜΟΤΕΡΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΕΙΝΑΙ Η ΓΝΩΣΗ...

- **Οι χαρακτήρες:** Ανεπανάλυπτη κάλυψη των πέντε χαρακτήρων-ηρώων- Τακτικές για κάθε skill και λεπτομερείς πίνακες με όλα τα σημαντικά στατιστικά
- **Οι αποστολές:** Ο οδηγός σας για τα τέσσερα Acts - Πολύτιμες τακτικές και οδηγίες για την ανακάλυψη μυστικών στο παιχνίδι
- **Οι λίστες:** Όλα τα τέρατα και τα αντικείμενα που θα συναντήσετε στο Diablo™ II
- **Multiplayer:** Γίνετε ένας θρύλος στο Battle.net - Οι ειδικοί της Blizzard σας συμβουλεύουν

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

τον Tyrael δεν είναι αρκετή...



Για παραγγελίες χονδρικής επικοινωνήστε στο τηλ.: 3801487, κ. Βράιλας

Ο ΜΟΝΟΣ ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

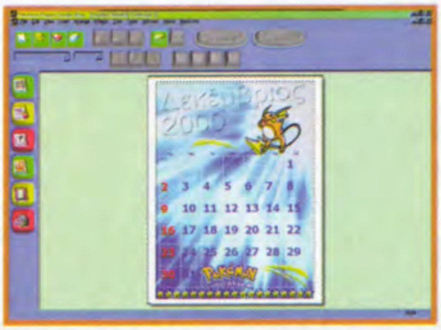
Για να παραγγείλετε το βιβλίο συμπληρώστε το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 163 του περιοδικού

POKEMON PROJECT STUDIO (BLUE VERSION)

Πιάστε τα όλα!!!

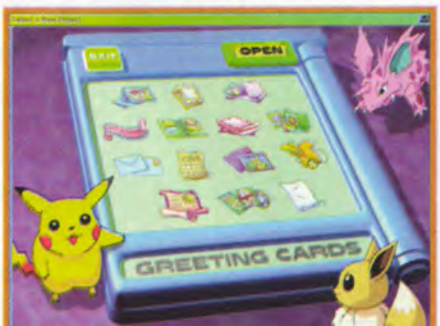
του Γιάννη Κωστάκη

Υπάρχει άτομο που να μην ξέρει ή να μην ασχολείται με τα Pokémon; Αυτά τα μικρά, χαριτωμένα πλάσματα βρίσκονται παντού. Ολα άρχισαν πριν από μερικά χρόνια, όταν κυκλοφόρησε για τη φορητή κονσόλα χειρός της Nintendo ένα παιχνίδι ρόλων, το οποίο ανέθετε



Το ημερολόγιο Pokémon του 2000.

σε ένα ενδεκάχρονο αγόρι να συλλέξει και τα 151 διαφορετικά είδη Pokémon. Το παιχνίδι ήταν βασισμένο σε ιαπωνικά πρότυπα, ενώ κάποιοι υπεύθυνοι, οι οποίοι αμφιβάλλω αν έχουν ακόμα τη θέση τους, θεώρησαν ότι δεν πρέπει να κυκλοφορήσει σε Αμερική και Ευρώπη. Χωρίς όμως να ληφθεί σοβαρά υπόψη η γνώμη τους, οι Αμερικανοί και οι Ευρωπαίοι μυήθηκαν στον κόσμο των Pokémon, χάνοντας στην κυριολεξία το μυαλό τους. Από τότε δεκάδες χιλιάδες άνθρωποι έμαθαν να ζουν με τον Pikachu, τον Balbasaur ή τον Charmander, ενώ κυκλοφόρησαν πάμπολλα προϊόντα με θέμα τη δράση των μικρών μας φίλων.



Οργανώνοντας τις ευχετήριες κάρτες σας με τη βοήθεια του Pikatsu.



Οι χρήστες προσωπικού υπολογιστή, που δεν έχουν τη δυνατότητα να δουν τα Pokémon εν δράσει, μένουν με το παράπονο, αναμένοντας με αγωνία την κυκλοφορία κάποιου αντίστοιχου παιχνιδιού για την πλατφόρμα τους. Δυστυχώς, όμως, θα συνεχίσουν να περιμένουν, αφού είναι γνωστό τοις πάσι ότι η Nintendo δεν έχει καμία πρόθεση να κυκλοφορήσει παιχνίδι σε άλλη πλατφόρμα εκτός από το GameBoy, το Nintendo 64 και την αναμενόμενη κονσόλα της επόμενης γενιάς με κωδικό όνομα Dolphin. Ωστόσο, υπάρχει ελπίδα για τους φτωχούς PC users. Η Learning Company, σε συνεννόηση με τη Nintendo, μας παρουσιάζουν κάτι που, ενώ δεν είναι παιχνίδι, μπορεί να χαροποιήσει αρκετούς από τους απανταχού "πεινασμένους χρήστες". Υποδεχτείτε, λοιπόν, το Pokémon Project Studio Blue Version. Γράφουμε Blue Version, διότι το συγκεκριμένο προϊόν διέπεται από τους ίδιους κανόνες που ισχύουν στα cartridges του GameBoy. Με άλλα λόγια, το Project Studio κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις, στην μπλε και την κόκκινη. Οι διαφορές τους εντοπίζονται μόνο στα είδη Pokémon που υπάρχουν διαθέσιμα. Ετσι, η μπλε έκδοση διαθέτει 81 είδη, ενώ για να συμπληρώσετε το σύνολο των 151 θα πρέπει να αποκτήσετε και την κόκκινη. Τι κάνετε, όμως, με το Project Studio; Πολλά και ενδιαφέροντα πράγματα είναι η απάντηση. Διαλέξτε τι προτιμάτε: ημερολόγια, ευχετήριες κάρτες, φάκελα αλληλογραφίας, επιστολόχαρτα είναι μόνο μερικές από τις επιλογές που έχετε. Μπορείτε να φτιάξετε διακοσμητικά τοίχου, banners, κορνίζες ή ακόμα και άλμπουμ για φωτογραφίες. Προσθέστε σε όλα τα παραπάνω τατουάζ, μπρελόκ, αυτοκόλλητα ή κάρτες και έχετε μία αμυδρή εικόνα για τις ατελείωτες δυνατότητες του προγράμματος. Φυσικά, όλα τα ανωτέρω διανθίζονται με φιγούρες από τα χαριτωμένα πλάσματα. Ετσι, μπορείτε να κρεμάσετε στον τοίχο του σπιτιού σας ένα ημερολόγιο με τον Pikachu, ενώ θα είστε το μόνο άτομο που κάλεσε τους φίλους του στο πάρτι γενεθλίων του με χειροποίητες κάρτες Pokémon.

Ο χειρισμός του προγράμματος είναι πανεύκολος, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα ακόμα και σε χρήστες τρυφερής ηλικίας να μπορούν να ασχοληθούν μαζί του. Αφού το πρόγραμμα φορτώσει, θα βρεθείτε μπροστά σε ένα εύχρηστο μενού όπου θα επιλέξετε την εργασία της αρεσκείας σας. Κατόπιν θα ερωτηθείτε αν θέλετε να διαμορφώσετε μία ήδη υπάρχουσα εργασία ή να φτιάξετε μία από την αρχή. Μετά περνάτε στο "εργαστήρι", όπου εκεί θα δείξετε αν διαθέτετε ή όχι καλλιτεχνική φλέβα. Σε περίπτωση έτοιμης εργασίας αλλάζετε τις παραμέτρους που θέλετε, στέλνετε το αποτέλεσμα στον εκτυπωτή και χαίρεστε με το αποτέλεσμα. Βέβαια, το καλύτερο είναι να φτιάξετε κάτι εντελώς καινούριο, προσθέτοντας προσωπικές πινελιές. Μπορείτε να εισαγάγετε έτοιμες φωτογραφίες και εικόνες της αρεσκείας σας από άλλες πηγές ή να στολίσετε το εγχείρημα με τους χαριτωμένους χαρακτήρες. Για ακόμη καλύτερα αποτελέσματα, προσθέστε ειδικά εφέ όπως σκιές ή frames. Μην παραλείψετε φυσικά να "παίξετε" με το Word Art. Εδώ να σημειώσουμε πως το πρόγραμμα, αν δεν βρει ελληνικές γραμματοσειρές, ό,τι γράψετε στα ελληνικά το εμφανίζει με κουτάκια.



Μερικά από τα 81 είδη Pokémon που διαθέτει η μπλε έκδοση.

Αν σας αρέσουν τα Pokémon, δεν είστε κάτοχος κονσόλας της Nintendo και έχετε καλλιτεχνικές ανησυχίες, τότε το Project Studio δεν πρέπει να λείπει από το σκληρό σας δίσκο. Πιάστε τα, τυπώστε τα και παίξτε με όλα!

ΕΤΑΙΡΙΑ: The Learning Company
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, 16MB RAM, 2x CD-ROM
ΤΙΜΗ: 13.700 δρχ.

ZAK'S WORDGAMES

Βλέπω, ακούω, παίζω... μαθαίνω!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Ενας από τους κλασικούς τομείς στους οποίους οι εταιρίες σχεδιασμού προγραμμάτων στη χώρα μας έχουν να επιδείξουν πολύ σημαντική δουλειά είναι το εκπαιδευτικό software. Ωστόσο, επειδή ο ανταγωνισμός είναι μεγάλος και οι παραγωγές πολλές, είναι φυσικό ότι, για να ξεχωρίσει κάποιο πρόγραμμα, πρέπει να έχει να επιδείξει κάτι πρωτότυπο. Το Zak's Wordgames είναι ένα πρόγραμμα που καταφέρνει να ξεχωρίσει από τον ανταγωνισμό.



Το πρόγραμμα ξεκινάει με μία αξιόλογη cut scene, μέσω της οποίας εκτυλίσσεται μπροστά στα μάτια μας η ιστορία του "Τροχού της Γνώσης". Εδώ ο Zak, βγαίνοντας από το διαστημόπλοιο, ζητά τη βοήθειά σας για να βρει κομμάτια του τροχού.

Πρόκειται για πρόγραμμα εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας για παιδιά μέσω παιχνιδιών. Για να γίνει πιο ελκυστικός και πλήρης ο τίτλος περιλαμβάνει και ένα στοιχειώδες σενάριο, που συνδέει όλα τα επιμέρους παιχνίδια μεταξύ τους. Ο Zak, ένας συμπαθέστατος πράσινος εξωγήινος, έρχεται στη Γη από έναν μακρινό πλανήτη ο οποίος βρίσκεται σε κίνδυνο. Πριν από χιλιάδες χρόνια, ένα άλλο διαστημόπλοιο από αυτόν τον πλανήτη "ναυάγησε" στη Γη, σκορπώντας στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα τα κομμάτια του Τροχού της Γνώσης, ο οποίος περιλάμβανε όλες τις γνώσεις του κόσμου. Ο Zak πρέπει να βρει τα κομμάτια για να συνδέσει τον τροχό και να σώσει τον πλανήτη του. Σε αυτό το σημείο έρχεται ο παίκτης, προκειμένου ο Zak με τη βοήθειά του να βρει τα κομμάτια του τροχού.



Η κεντρική οθόνη, όπου βλέπετε την εξέλιξη του quest σας, δηλαδή πόσα κομμάτια του τροχού έχετε βρει μέχρι στιγμής, το σκορ σας στις επιμέρους "αποστολές" και την ταχύτητά σας στην επίλυση των τεστ.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρεις χρονικές ζώνες, στην καθεμία από τις οποίες αντιστοιχούν 8 τοποθεσίες/ασκήσεις, τις οποίες αν ολοκληρώσετε, παίρνετε τα κομμάτια του τροχού που αντιστοιχούν σε αυτές. Η πρώτη χρονική ζώνη αφορά στην προϊστορία, η δεύτερη στη μεσαιωνική εποχή και η τρίτη στη διαστημική εποχή του έτους 3000 μ.Χ. Οι ασκήσεις/παιχνίδια είναι πολλές και πρωτότυπες: οργάνωση ενός παλαιολιθικού σπιτιού (σκεφτείτε κάτι από Flintstones), τάισμα δεινόσαυρου, κατασκευή μαγικών φίλτρων, οργάνωση γκαρνταρόμπας οικογένειας φαντασμάτων, οργάνωση διαστημικού ξενοδοχείου και παραγγελία γεύματος σε μπαρ εξωγήινων. Ολα αυτά ακούγονται διασκεδαστικά και όντως είναι. Μέσα από τα παιχνίδια ο παίκτης μαθαίνει την αγγλική γλώσσα, το λεξιλόγιο, τις εκφράσεις κ.λπ. Περιλαμβάνονται ασκήσεις αντιστοίχησης, συμπληρώματος κενού, σωστής επιλογής και πολλές άλλες, καθώς και συνδυασμοί των ανωτέρω ειδών. Ολα εξελίσσονται με ιδιαίτερα διασκεδαστικό και εθιστικό τρόπο, ενώ οι μαθητές βαθμολογούνται όχι μόνο με βάση τα ποσοστά σωστών επιλογών, αλλά και βάσει του συνολικού χρόνου που χρειάστηκαν για να ολοκληρώσουν κάθε άσκηση.



Συμπληρώστε το πρόγραμμα του μαθητευόμενου μάγου, με τις σωστές ενέργειες στο σωστό χρόνο, σε αυτό το παιχνίδι της δεύτερης χρονικής ζώνης.

Ως προς την τεχνική πλευρά του τίτλου, περιλαμβάνονται 2.000 λέξεις με τους ορισμούς τους και τη μετάφρασή τους στην ελληνική γλώσσα. Τα γραφικά είναι ιδιαίτερα περιποιημένα, με ζωντανά χρώματα και ευδιάκριτα σχήματα. Ο ήχος βρίσκεται κι αυτός σε πολύ υψηλό επίπεδο, με τις ομιλίες να είναι "καθαρές", ενώ σε ορισμένα σημεία υπάρχει σκόπιμη αλλοίωση της προφοράς για μεγαλύτερη δυσκολία στην επίλυση μίας άσκησης. Το μόνο που δεν μας άρεσε σε αυτό το σημείο είναι η εκτενής χρήση της αγγλικής γλώσσας, ακόμη και στα ενδιάμεσα μενού, όπου θα προτιμούσαμε να χρησιμοποιείται η ελληνική, με την αγγλική να περιορίζεται μόνο στους εκπαιδευτικούς σκοπούς κάθε άσκησης. Βέβαια, πρέπει να σημειωθεί ότι ο τίτλος δεν απευθύνεται μόνο σε αυτούς που θέλουν να μάθουν αγγλικά από την αρχή, αλλά και στους αρχάριους που επιθυμούν να εξασκηθούν στη χρήση της αγγλικής γλώσσας. Τέλος, το documentation του τίτλου είναι πολύ προσεγμένο, με εκτενείς οδηγίες κι ένα πολύ συμπαθητικό πόστερ του Zak στο εσωτερικό της συσκευασίας.



Η οθόνη από την οποία επιλέγετε το επόμενο τεστ στο οποίο θέλετε να συμμετέχετε. Περιστρέφοντας την εικόνα κατά 360° και κάνοντας κλικ στο κατάλληλο σημείο, ξεκινάτε τη διαδικασία του τεστ, από την οποία -αν την ολοκληρώσετε σωστά- θα αποκτήσετε ένα επιπλέον κομμάτι του τροχού.

Κλείνοντας, πρέπει να σημειωθεί ότι το Zak's Wordgames είναι φτιαγμένο και για χρήση από καθηγητές της αγγλικής γλώσσας, προκειμένου να το χρησιμοποιήσουν ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην αίθουσα διδασκαλίας. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο περιλαμβάνεται φυλλάδιο χρήσιμων οδηγιών προς τους δασκάλους σχετικά με τη χρήση του προγράμματος για εκπαιδευτικό σκοπό.

Συμπερασματικά, το Zak's Wordgames κρίνεται ως πολύ επιτυχημένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το οποίο έχει να προσφέρει κάτι καινούριο στον κορεσμένο χώρο του εκπαιδευτικού software και αξίζει ιδιαίτερης προσοχής



Ενα από τα εκπαιδευτικά παιχνίδια της πρώτης χρονικής ζώνης, όπου ο παίκτης πρέπει να συμπληρώσει τα κενά στις προτάσεις που περιγράφουν τα ζώα της ζούγκλας.

από τους γονείς των παιδιών που μαθαίνουν την αγγλική γλώσσα, αλλά και από τους καθηγητές που θέλουν να δώσουν μία προοδευτική νότα στον τρόπο διδασκαλίας τους.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Πληροφορική Τεχνογνωσία
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 75MHz, 16MB RAM, CD-ROM 4x, 40MB χώρος στο σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πληροφορική Τεχνογνωσία, Κονίτσης 11Β, Μαρούσι, τηλ.: 6125880
ΤΙΜΗ: 9.237 δρχ. (+ΦΠΑ)

ΦΤΙΑΞΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΟΥ ΚΟΜΙΞ GARFIELD

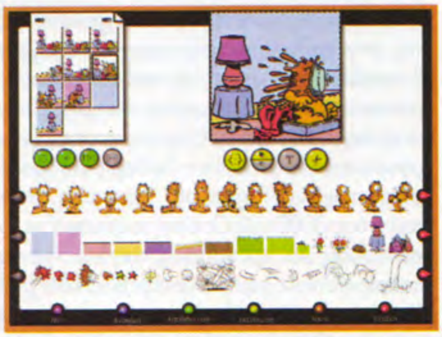
Γίνετε... σκιτσογράφοι στη στιγμή!

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Πόσες φορές δεν θαυμάσατε κάποιο κόμιξ που διαβάσατε; Πόσες φορές δεν παραδεχτήκατε ή και ζηλέψατε -με την καλή έννοια πάντα- το ταλέντο του Α ή του Β σκιτσογράφου; Για πείτε μου, δεν θα θέλατε να μπορούσατε και εσείς να φτιάξετε το δικό σας κόμιξ και να γίνετε αντικείμενο θετικών σχολίων; Πώς είπατε; Εχετε κάποιες ιδέες, αλλά δεν ξέρετε να σχεδιάζετε; Μμμ, όντως αυτό είναι ένα σοβαρό πρόβλημα. Ωστόσο όχι πια. Τώρα πλέον έχετε τη δυνατότητα να σχεδιάσετε και εσείς τις δικές σας ιστορίες, με πρωταγωνιστή έναν εκ των δημοφιλέστερων ηρώων στο χώρο του κόμιξ, τον Garfield. Πάρτε λοιπόν στα χέρια σας τον Garfield και την παρέα του και δημιουργήστε τα δικά σας κόμιξ.

Το παρόν προγραμματάκι σάς δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τα δικά σας κόμιξ με τον Garfield και την παρέα του. Ο χειρισμός του είναι κάτι παραπάνω από απλός και δεν απαιτεί καμία εγκατάσταση εκ μέρους του χρήστη. Με το που θα ξεκινήσετε, θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού, έτοιμοι να δημιουργήσετε την ιστορία σας.

Το στάδιο της δημιουργίας είναι και αυτό εξαιρετικά απλό. Αρχικά στο επάνω αριστερό μέρος βλέπετε σε μικρογραφία όλη τη σελίδα που θα σχεδιάσετε. Αμέσως δεξιά της βρίσκεται το τετραγωνάκι στο οποίο θα δημιουργήσετε, ενώ ακριβώς από κάτω από τη μικρογραφία της σελίδας βλέπετε 4 κουμπιά. Αυτά με τη σειρά τους (από αριστερά προς δεξιά) πράττουν τις εξής λειτουργίες: δημιουργία τετραγώνου, διαγραφή τετραγώνου, μετάβαση στο επόμενο



Η εποπτική εικόνα του κόμιξ σας όπου φαίνεται η εξέλιξή του και το περιεχόμενο του κάθε καρέ.

τετράγωνο, μεγάλωμα τετραγώνου (διπλασιασμός). Αντίστοιχα κάτω από το "ενεργό" τετραγωνάκι μπορείτε να εκτελέσετε τις ακόλουθες λειτουργίες: αλλαγή "πλεύσης" του σκίτσου - δηλαδή να το κάνετε να κοιτάζει από την ακριβώς αντίθετη μεριά, αν το επιλεγμένο αντικείμενο θα βρίσκεται εμπρός ή στο φόντο της εικόνας, εισαγωγή κειμένου στο επιλεγμένο πλαίσιο και διαγραφή του επιλεγμένου αντικειμένου.

Η εισαγωγή των αντικειμένων/σκίτσων γίνεται από μία μεγάλη ποικιλία που θα βρείτε ακριβώς μπροστά στα μάτια σας. Μετακινήστε



Η συλλογή των εικονιδίων του Garfield μέσω της οποίας επιλέγετε εκείνα που επιθυμείτε για να "χτίσετε" το δικό σας cartoon.



λίγο δεξιά-αριστερά τις "γραμμές" αυτές, έτσι ώστε να έχετε μία άποψη για όλα τα σκίτσα που έχετε διαθέσιμα. Επειτα από αυτό το μόνο που μένει είναι να φτιάξετε στο μυαλό σας ένα σενάριο και στη συνέχεια να κάνετε τη σκέψη σας πράξη μέσω του προγράμματος αυτού. Αφού ολοκληρώσετε το...δημιουργικό στάδιο, μπορείτε να αποθηκεύσετε τη δουλειά σας (και να μην έχει τελειώσει, μπορείτε να την αποθηκεύσετε και να συνεχίσετε κάποια άλλη στιγμή) και, αν θέλετε, να την εκτυπώσετε κιόλας! Ετσι, μπορείτε να κάνετε και το "κομμάτι" σας στους φίλους σας. Και πού ξέρετε, μπορεί οι ιστορίες που θα δημιουργήσετε να είναι καλύτερες από τις κανονικές. Ολα είναι θέμα φαντασίας.

Εν κατακλείδι, το παρόν πρόγραμμα είναι αρκετά διασκεδαστικό και μπορεί να ασχοληθεί κάποιος εύκολα μαζί του. Πρόκειται για έναν τίτλο που πιστεύω ότι θα κεντρίσει το ενδιαφέρον των φίλων του πορτοκαλί μας γάτου, και όχι μόνο.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Emme
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 75MHz, 16MB RAM, SoundBlaster συμβατή και κάρτα οθόνης με ανάλυση 640x480 και 256 χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900
ΤΙΜΗ: 8.100 δρχ. (+ΦΠΑ)

EYE 3D

Διότι ο κόσμος είναι τρισδιάστατος

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Τι να κάνετε την 3D κάρτα γραφικών από τη στιγμή που η οθόνη που χρησιμοποιείτε για να δείτε τα γραφικά ενός παιχνιδιού είναι επί-



Τα εργονομικά 3D γυαλιά τα οποία μπορούν να δεχτούν και γυαλιά μυωπίας στο εσωτερικό τους εξυπηρετώντας και εκείνους με προβλήματα όρασης (όπως ο γράφων).

πεδη; Επειδή όμως ο κόσμος διαθέτει και τρίτη διάσταση, δηλαδή το βάθος, υπάρχει κάτι που μπορείτε να κάνετε ώστε να προσομοιάσετε όσο το δυνατόν περισσότερο την πραγματική εικόνα, δηλαδή τη "ζωντάνια" των τριών διαστάσεων στον υπολογιστή σας.

Η ταϊβανέζικη i-Art Corporation προσφέρει μία συσκευή που είναι ικανή να προσδώσει βάθος στην επίπεδη εικόνα του μόνιτορ, τα γυαλιά Eye3D. Πρόκειται για ένα αρκετά χρήσιμο περιφερειακό για τους φανατικούς gamers, οι οποίοι επιθυμούν να βλέπουν τα πράγματα "από μέσα". Αποτελείται από δύο κομμάτια, τα εργονομικά 3D γυαλιά και τη μονάδα εκπομπής. Η μονάδα εκπομπής συνδέεται με τη VGA κάρτα του υπολογιστή σας και χρειάζεται ρεύμα δικτύου για να λειτουργήσει. Τα 3D γυαλιά εφοδιάζονται με δύο επίπεδες μπαταρίες (3V lithium), εξασφαλίζοντας περισσότερες από 70 ώρες απρόσκοπτης λήψης του σήματος της μονάδας εκπομπής.

Η διαδικασία του installation θέλει αρκετή προσοχή για να ολοκληρωθεί σωστά, καθώς το φυλλάδιο οδηγιών που περιλαμβάνεται στη συσκευασία είναι πολύ συνοπτικό και κάπως ασαφές. Το καλό είναι ότι οδηγίες εγκατάστασης περιλαμβάνονται και στο ένα από τα δύο CDs που θα βρείτε στη συσκευασία. Η πιθανή δυσκολία που μπορεί να αντιμετωπίσετε κατά τη διαδικασία της εγκατάστασης του Eye3D στον υπολογιστή σας εντοπίζεται στους κάπως "ιδιότροπους" drivers που δίνονται [οι νεότερες εκδόσεις που μπορείτε να κατεβάσετε από το επίσημο site της συσκευής στο Internet (www.iart3d.com) ευτυχώς επιλύουν πολλά από τα αρχικά προβλήματα]. Επίσης θα πρέπει να προσεχθούν δύο πολύ σημαντικοί παράγοντες, προτού ακόμη αγοράσετε τα γυαλιά Eye3D. Πρώτον, η δυνατότητα της κάρτας σας και της οθόνης σας να ανεβάσουν refresh rate της τάξης των 120MHz, κάτι εξαιρετικά συνηθισμένο, αφού πλέον όλες οι κάρτες και σχεδόν όλα τα μόνιτορ που κυκλοφορούν στην αγορά μπορούν να επιτύχουν τέτοια συχνότητα, τουλάχιστον στην ανάλυση 640x400 pixels. Το δεύτερο αφορά στο ποια κάρτα έχετε. Η συσκευή συνεργάζεται μόνο με τις παρακάτω -πολλές είναι η αλήθεια- κάρτες: 3dfx (Banshee, Voodoo2, Voodoo3), ATI (Rage128, Rage128GL), Intel (i740, i752), Matrox (G200, G400), nVidia (TNT, TNT2, TNT2 Ultra, GeForce256, Vanta), S3 (Savage3D, Savage4).

Αφού ολοκληρώσετε το κάπως απαιτητικό installation της συσκευής, αντιγράψτε στο σκληρό σας τον ικανοποιητικό αριθμό software που ο κατασκευαστής προσφέρει για την υποστήριξή της και τη βιβλιοθήκη τρισδιάστατων εικόνων και βίντεο, για να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι τις δυνατότητες των 3D γυαλιών. Η συσκευή Eye3D συνεργάζεται πλήρως με αναλύσεις έως και 1.024x768 (αρκεί είπαμε να καταφέρνει το monitor σας να σηκώνει refresh rate 120Hz), καθώς επίσης με τα πρότυπα 3D γραφικών Direct3D, OpenGL και Glide.



Το site της εταιρίας στο Internet, από όπου μπορείτε να κατεβάσετε όχι μόνο τους τελευταίους drivers της συσκευής αλλά και χρήσιμα προγράμματα και βιβλιοθήκες τρισδιάστατων εικόνων, για να εκμεταλλευθείτε πλήρως τη συσκευή σας.

Επί του προκειμένου όμως: Πώς συνεργάζεται η συσκευή με τα μοντέρνα 3D παιχνίδια; Για να διαπιστώσουμε τις δυνατότητές της, επιλέξαμε το Messiah (υπόψη ότι ο υπολογιστής διέθετε S3 Savage4 κάρτα γραφικών) στην ανάλυση 640x400 pixels. Το αποτέλεσμα άφησε μεικτά συναισθήματα. Πράγματι δινόταν με πολύ ικανοποιητικό τρόπο η ψευδαίσθηση του βάθους, καθώς τα αντικείμενα του περιβάλλοντος πλέον τοποθετούνταν στις "σωστές" θέσεις τους στο χώρο, αυξάνοντας πολύ την απόλαυση των γραφικών, φαινόμενο που γινόταν ιδιαίτερα αισθητό όταν στεκόσουν πίσω από κάποιο μεγάλο αντικείμενο για να κρυφτείς και να σκοπεύσεις καλυμμένος, και ένιωθες ασφαλής με τους εχθρούς να βρίσκονται στο "βάθος". Το μειονέκτημα είναι ότι υπήρξε ένα μικροπρόβλημα με την αλλοίωση των χαρακτηριστικών των γραφικών. Η διαδικασία βάσει της οποίας λειτουργεί η συσκευή Eye3D βασίζεται



Η μονάδα εκπομπής τοποθετείται στο επάνω μέρος της οθόνης για να εξασφαλίζεται η απρόσκοπτη επαφή με τα 3D γυαλιά.

στο χωρισμό της εικόνας σε γραμμές, οι οποίες εκπέμπονται με ελαφρώς μικρή διαφορά φάσης, με αποτέλεσμα να λαμβάνονται με μικρή υστέρηση από το ένα μάτι στο άλλο, δίνοντας την ψευδαίσθηση του βάθους. Ωστόσο, προκαλούνται κάποια μικρά σπασίματα και pixelιάσματα στις ακμές των αντικειμένων, που γίνονται αμέσως ορατά στο μάτι του χρήστη. Το φαινόμενο όμως -ευτυχώς- δεν είναι έντονο. Ετσι, αν πρώτο μέλημά σας είναι να απολαύσετε την τρισδιάστατη δράση ενός action παιχνιδιού, μπορεί το μειονέκτημα να θεωρηθεί αμελητέο.

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί η πολύ καλή εργονομία των γυαλιών. Πέραν του ότι είναι φτιαγμένα έτσι ώστε να χωρούν κανονικά γυαλιά μυωπίας σε περίπτωση που τα φορά ο χρήστης (διευκόλυνε ιδιαίτερα τον γκαβούλιακα συντάκτη), δεν κουράζουν έπειτα από πολύωρη χρήση καθώς είναι φτιαγμένα από ελαφρύ πλαστικό και είναι σωστά σχεδιασμένα. Το μόνο μειονέκτημα της ευρύτατης χρήσης ελαφρού πλαστικού είναι η μέτρια ποιότητα κατασκευής, γι' αυτό προσοχή πού τα ακουμπάτε...

Συμπερασματικά, θεωρούμε τα γυαλιά Eye3D μία καλή επιλογή για τον φανατικό gamer, στον οποίο θα προσφέρουν μία εντελώς νέα διάσταση στα 3D παιχνίδια. Μειονεκτήματα θεωρούμε το ιδιότροπο setup της συσκευής, την αλλοίωση των ακμών των γραφικών που παρατηρήθηκε σε μικρό βαθμό και τα προβλήματα υποστήριξης πολύ νέων καρτών, όπως των GeForce 2 GTS και Voodoo 4/5, τα οποία όμως επιλύονται κάνοντας download τους νεότερους drivers της συσκευής.

ΕΤΑΙΡΙΑ: i-Art
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90MHz, 32MB RAM, CD-ROM, 16bit κάρτα VGA, έγχρωμη οθόνη (120Hz refresh rate), Windows 95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ: AMY, Τροίας 38, Βριλήσσια, τηλ.: 6133000
ΤΙΜΗ: 39.500 δρχ. (+ΦΠΑ)

Επιμέλεια: Δημήτρης Καρέτσος
dimcar@compulink.gr

MAINBOARD

Το πιο νευραλγικό και περισσότερο σημαντικό περιφερειακό ενός υπολογιστή είναι το mainboard. Παλαιότερα χρησιμοποιούσαμε τον όρο motherboard, ωστόσο, και λόγω του γεγονότος ότι έχουν αρχίσει να ενσωματώνονται επιπλέον χαρακτηριστικά, είμαστε υποχρεωμένοι να χρησιμοποιούμε στο εξής τον όρο mainboard. Το mainboard είναι η βάση του συστήματος, και η αξιοπιστία και καλή λειτουργία ενός υπολογιστή εξαρτώνται σχεδόν αποκλειστικά από αυτό.

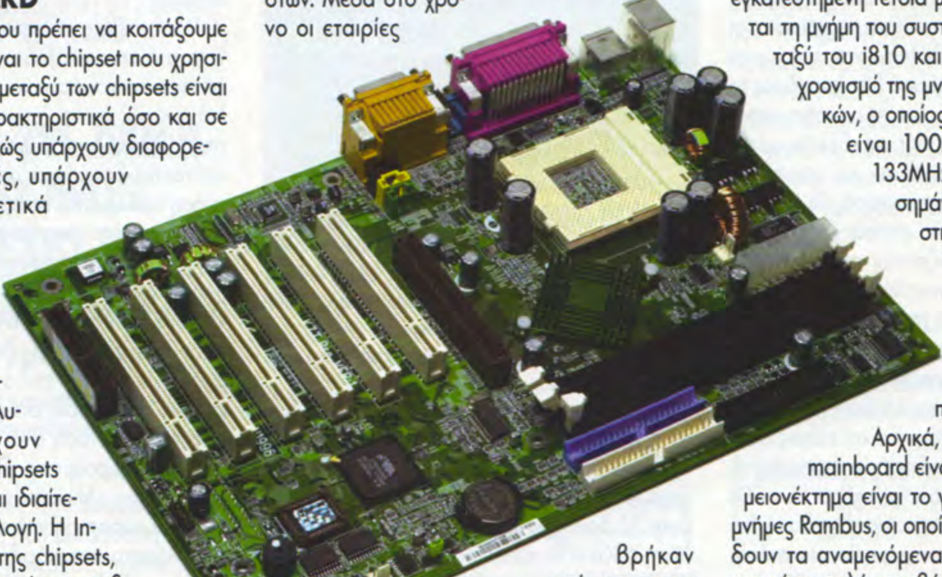
Η επιλογή του σωστού mainboard εξαρτάται από πολλά επιμέρους χαρακτηριστικά, τα οποία θα αναλύσουμε στη συνέχεια, ώστε να μπορέσει ο χρήστης να καταφύγει στο μοντέλο εκείνο που ανταποκρίνεται πλήρως στις απαιτήσεις του.

CHIPSET: Η "ΚΑΡΔΙΑ" ΤΟΥ MAINBOARD

Το πρώτο σημείο που πρέπει να κοιτάξουμε σε ένα mainboard είναι το chipset που χρησιμοποιεί. Οι διαφορές μεταξύ των chipsets είναι μεγάλες, τόσο σε χαρακτηριστικά όσο και σε απόδοση. Επίσης, καθώς υπάρχουν διαφορετικές αρχιτεκτονικές, υπάρχουν εντελώς διαφορετικά chipsets. Για παράδειγμα, ένας επεξεργαστής Athlon δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε mainboard που χρησιμοποιεί το BX chipset. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν πολλά διαφορετικά chipsets και γι' αυτό χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή στην επιλογή. Η Intel διαθέτει τα δικά της chipsets, τα οποία υποστηρίζουν μόνο τους δικούς της επεξεργαστές της σειράς Pentium III και Celeron. Για τους ίδιους επεξεργαστές, η Via διαθέτει με τη σειρά της chipset, ενώ συγχρόνως υποστηρίζει και τα συστήματα Athlon. Τέλος, η AMD διαθέτει και αυτή με τη σειρά της ένα chipset για τους Athlon επεξεργαστές.

CHIPSETS ΓΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ INTEL

Το πιο γνωστό και περισσότερο διαδεδομένο chipset είναι φυσικά το 440BX. Πρόκειται για ένα chipset που βρίσκεται στην αγορά περισσότερο από δύο χρόνια και εξακολουθεί να αποτελεί την πιο αξιόπιστη και ίσως ταχύτερη λύση της αγοράς. Αν και τα χαρακτηριστικά του δείχνουν παλιά, εντούτοις το γεγονός ότι χρησιμοποιείται από τους κατασκευαστές για μεγάλο χρονικό διάστημα, τους έχει δώσει την ευκαιρία να εξαντλήσουν τις δυνατότητές του. Αυτή τη στιγμή το 440BX χρησιμοποιείται από το μεγαλύτερο μέρος των χρηστών. Μέσα στο χρόνο οι εταιρίες



βρήκαν τρόπους να το καταστήσουν περισσότερο σταθερό, ενώ πρόσθεσαν καινοτόμα χαρακτηριστικά, που δεν συναντούσαμε σε παλαιότερα mainboards. Η ύπαρξη Ultra ATA 66 και πρόσφατα Ultra ATA 100 controller, βελτιωμένα χαρακτηριστικά power management, περισσότερες θύρες PCI είναι μερικά από τα στοιχεία που έχουν ξανανιώσει το BX chipset. Μειονέκτημά του, τουλάχιστον όσον αφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του, το γεγονός ότι υποστηρίζει AGP 2x και όχι επίσημα FSB και memory clock στα 133MHz.

Οι δυνατότητες για overclocking είναι ιδιαίτερα υψηλές και τα mainboards που το χρησιμοποιούν επιτυγχάνουν σε μεγάλο βαθμό υψηλές επιδόσεις. Μάλιστα, υπάρχουν ορισμένοι τυχεροί χρήστες mainboard με BX που μπορούν με αρκετές πιθανότητες επιτυχίας, να λειτουργήσουν το σύστημά τους στα 133MHz. Η επιτυχία εξαρτάται από την ποιότητα κάθε mainboard, καθώς και τις αντοχές της κάρτας γραφικών. Το MSI BX Master είναι ένα κορυφαίο μοντέλο γι' αυτό το σκοπό. Είχε πλήρη επιτυχία στα 133MHz, κάτι που υποδηλώνει το υψηλό κατασκευαστικό επίπεδο. Πρέπει να σημειώσουμε ότι ένα BX mainboard με χρονισμένο το FSB στα 133MHz είναι κατά πολύ ταχύτερο από οποιαδήποτε άλλη λύση, ακόμα και από i820 με Rambus.

Άλλες λύσεις που προσφέρει η Intel για την υποστήριξη των επεξεργαστών της είναι το i810/i810e και το i820. Τα δύο chipsets i810 δεν διαφέρουν σημαντικά μεταξύ τους. Βασικό χαρακτηριστικό τους η ύπαρξη ενσωματωμένης κάρτας γραφικών. Η κάρτα αυτή είναι μέρος του chipset και συνήθως υποστηρίζεται από 4MB εξωτερικής μνήμης cache. Αν δεν υπάρχει εγκατεστημένη τέτοια μνήμη, η κάρτα μοιράζεται τη μνήμη του συστήματος. Η διαφορά μεταξύ του i810 και του i810e αφορά στο χρονισμό της μνήμης της κάρτας γραφικών, ο οποίος στην πρώτη περίπτωση είναι 100MHz και στη δεύτερη 133MHz. Πρέπει επίσης να επισημάνουμε ότι το i810e υποστηρίζει και FSB 133MHz.

Το i820 θεωρείται η κορυφαία λύση της εταιρίας. Μέχρι τώρα όμως μόνο προβλήματα έχει προκαλέσει στην Intel. Αρχικά, το κόστος ενός τέτοιου mainboard είναι πολύ υψηλό. Δεύτερο μειονέκτημα είναι το γεγονός ότι υποστηρίζει μνήμες Rambus, οι οποίες δυστυχώς δεν αποδίδουν τα αναμενόμενα, ενώ συγχρόνως είναι και πάρα πολύ ακριβές. Ακόμα δεν έχει αρχίσει η μαζική παραγωγή αυτού του τύπου μνήμης, με αποτέλεσμα οι τιμές να είναι υψηλές, ενώ είναι και αρκετά δύσκολη η εύρεση της. Ακόμα ένας λόγος που η τιμή θα παραμείνει υψηλή είναι το ότι οι κατασκευαστές είναι υποχρεωμένοι να πληρώνουν στη Rambus χρήματα για τα δικαιώματα του ονόματος.

Λόγω του υψηλού κόστους, η Intel θέλησε να καταστήσει το i820 μία λύση για όλο τον κόσμο. Μετέτρεψε λίγο το σχεδιασμό του i820, ώστε να μπορεί να λειτουργήσει με τη συμβατική PC100 μνήμη. Με τη δημιουργία του Memory Translation Hub (MTH), η Intel προσέ-

φερε στους χρήστες αλλά και στους κατασκευαστές mainboards την προς τα πίσω συμβατότητα. Δυστυχώς η Intel δεν άλλαξε τη βασική σχεδίαση, αλλά, αντίθετα, κατέφυγε σε μία ευκολότερη λύση. Δημιούργησε το MTH, που ουσιαστικά αναλαμβάνει να μετατρέψει τα δεδομένα που μεταφέρονται μέσω της SDRAM στη μορφή που αυτά θα έπρεπε να είναι αν προέρχονταν από τη Rambus. Αν και η συγκεκριμένη προσέγγιση είναι εύκολα υλοποιήσιμη για τους κατασκευαστές, δύο είναι τα κύρια προβλήματα που εμφανίζονται. Το πρώτο είναι το αυξημένο κόστος κάθε mainboard, καθώς αυτό διαθέτει ένα επιπλέον chipset το οποίο όμως εξισορροπείται με τη χρήση SDRAM, που είναι κατά πολύ φθηνότερη από τη Rambus. Το βασικό πρόβλημα έγκειται στη μειωμένη απόδοση που προσφέρουν όσα i820 mainboards διαθέτουν SDRAM υποστήριξη μέσω του MTH. Η "μετάφραση" που γίνεται από το chipset μειώνει αισθητά την απόδοση του συστήματος, η οποία πέφτει σε ιδιαίτερα χαμηλά επίπεδα. Ειδικά σε εφαρμογές που απαιτούν υψηλές ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων μέσω της κεντρικής μνήμης του συστήματος, η διαφορά είναι παραπάνω από αισθητή.

Η πρόταση της Intel για χρήση SDRAM μέσω του Memory Translation Hub δεν πέτυχε, καθώς η απόδοση ήταν αρκετά μειωμένη, ενώ πρόσφατα η ίδια η Intel ανακοίνωσε ότι είναι πιθανόν τα mainboards που χρησιμοποιούν το MTH να έχουν σοβαρά προβλήματα αστάθειας.

Αφήνοντας προς το παρόν τα τυχόν προβλήματα που υπάρχουν, ας αναφερθούμε στα προτερήματά του. Το chipset προσφέρει αρκετά νέα στοιχεία, τα οποία στο μέλλον θα ανεβάσουν τη συνολική απόδοση των υπολογιστών. Ανάμεσα στα άλλα, το i820 προσφέρει υποστήριξη για Ultra ATA 66 και AGP 4x, δύο στοιχεία που θεωρητικά συνηγορούν στην αύξηση των επιδόσεων. Επίσης, όλα τα mainboards με το i820 υποστηρίζουν Suspend to RAM, μία αρκετά χρήσιμη λειτουργία, ενώ, φυσικά, υπάρχει και η υποστήριξη για Rambus RDRAM. Πρέπει να σημειώσουμε ότι αυτή τη στιγμή η Intel ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει νέες εκδόσεις, το i820, και συγκεκριμένα το i820e, το οποίο θα προσφέρει αρκετές βελτιώσεις. Μεταξύ άλλων, υποστήριξη Ultra ATA 100 και τέσσερις εξόδους USB.

Η λύση στο ανωτέρω πρόβλημα είναι φυσικά η χρησιμοποίηση Rambus, αλλά προς το παρόν κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό για τον περισσότερο κόσμο λόγω κόστους. Ακόμα ένα σημαντικό πρόβλημα που ενοχλεί πολλούς χρήστες είναι



το γεγονός ότι το i820 δεν υποστηρίζει bus στα 66MHz, με άμεσο αποτέλεσμα τα boards που το χρησιμοποιούν να μη δέχονται τους επεξεργαστές Celeron.

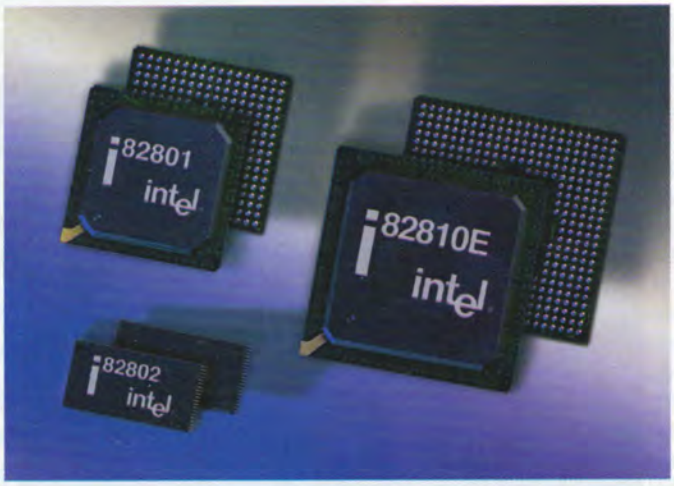
Η πιο πρόσφατη υλοποίηση της εταιρίας είναι το i815 chipset. Πρόκειται για το όνειρο πολλών χρηστών, καθώς συνδυάζει πολλά χαρακτηριστικά. Διαθέτει υποστήριξη για AGP 4x, Ultra ATA 100, ενώ συγχρόνως εξακολουθεί να διαθέτει ενσωματωμένη κάρτα γραφικών. Ωστόσο, καθώς υπάρχει θύρα AGP, ο χρήστης μπορεί να εγκαταστήσει τη δική του κάρτα, απενεργοποιώντας την ενσωματωμένη. Το νέο chipset θα κυκλοφορήσει σε δύο εκδόσεις, με την έκδοση "e" να αποτελεί την κορυφαία, η οποία διαθέτει και περισσότερα χαρακτηριστικά. Ακόμα ένα νέο χαρακτηριστικό είναι η υποστήριξη για μνήμες PC133. Πρόκειται για τη πρώτη προσπάθεια της Intel να αξιοποιήσει τα 13MHz σε SDRAM μνήμη, τύπος ο οποίος και υποστηρίζεται από το νέο chipset. Σαφέστατα, πρόκειται για μία ολοκληρωμένη προσπάθεια της Intel, η οποία σαφώς θα έχει μεγαλύτερη απήχηση σε σχέση με το i820.

Η πρόταση της Intel για τον επαγγελματικό χώρο ακούει στο όνομα i840. Το συγκεκριμένο chipset χρησιμοποιεί την ίδια αρχιτεκτονική, αλλά προσφέρει υποστήριξη για ορισμένα νέα χαρακτηριστικά. Η ουσιαστική διαφορά αφορά στην υποστήριξη μνήμης. Το i840 υποστηρίζει διπλά κανάλια Rambus και μπορεί να δεχτεί μέχρι 2GB μνήμης. Με χρήση του Memory Repeater Hub (MRH) μπορεί να φτάσει τα 8GB. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το MRH υπάρχει σε δύο μορφές, σε αυτήν που είναι συμβατή με Rambus μνήμη (MRH-R) και σε εκείνη που είναι συμβατή με SDRAM μνήμη (MRH-S). Το i840 υποστηρίζει SDRAM μνήμη μέσω του γνωστού Memory Translation Hub, που συναντάμε στα i820 mainboards.

Η VIA, από την πλευρά της, διαθέτει και αυτή chipset, το οποίο υποστηρίζει επεξεργαστές της Intel. Αυτή τη στιγμή, το βασικό chipset που διαθέτει είναι το Apollo Pro 133A, το οποίο είναι συνέχεια των παλαιότερων εκδόσεων του chipset Apollo. Το chipset αυτό υποστηρίζει 133MHz συχνότητα διαύλου, Ultra ATA 66, ενώ υπήρξε και το πρώτο non-Intel chipset που υποστήριξε AGP 4x. Στα ειδικά χαρακτηριστικά του ανήκουν επίσης η υποστήριξη Suspend to RAM. Το νέο chipset υποστηρίζει μνήμες τύπου SDRAM PC 133, καθώς και



μνήμες τεχνολογίας Virtual Channel (VC), σχετικά νέα τεχνολογία από τη NEC, χωρίς ωστόσο να έχει τύχει ευρείας αποδοχής μέχρι στιγμής. Αρχικά, η συγκεκριμένη λύση δεν τα κατάφερε πολύ καλά, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά στις πωλήσεις, καθώς το Intel 440BX ήταν σαφώς ταχύτερο και έφερε το όνομα του μεγάλου κατασκευαστή. Ετσι, διαφαινόταν στον ορίζοντα άλλη μία αποτυχία για τη VIA. Οταν όμως η Intel δεν κατάφερε να παρουσιάσει το i820 στα αναμενόμενα χρονικά πλαίσια, οι μεγάλοι κατασκευαστές PC (IBM, Compaq, Micron) καθώς και οι εταιρίες κατασκευής mainboards θέλησαν να βρουν μία λύση που θα μπορεί να λειτουργήσει με τους πρώτους Intel Pentium III που χρησιμοποιούσαν FSB στα 133MHz. Ξαφνικά, οι πωλήσεις της VIA ανέβηκαν κατακόρυφα και το Apollo Pro 133 άρχισε να αποκτά κάποια αίγλη. Αν και το Apollo Pro ήταν σαφώς πιο αργό από το 440BX, η έλλειψη ισχυρού ανταγωνιστή με σύγχρονα χαρακτηριστικά το έφερε πρώτο στις προτιμήσεις του κόσμου. Ακόμα και σήμερα, τα mainboards με το συγκεκριμένο chipset αποτελούν άρτιες λύσεις, ειδικά αυτά των μεγάλων κατασκευαστών, τα οποία δεν μαστίζονται από παλαιότερα προβλήματα ασυμβατότητας. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το συγκεκριμένο chipset είναι ιδιαίτερα ελκυστικό για τους χρήστες που αναζητούν καλό overclocking. Το γεγονός ότι λειτουργεί τη μνήμη ασύγχρονα σε σχέση με το FSB, δηλαδή είναι δυνατόν να έχει κάποιος το FSB στα 133MHz και τις μνήμες στα 100MHz, είναι ιδιαίτερα σημαντικό. Πολλές είναι οι φορές όπου το overclocking αποτυγχάνει λόγω κακής, σε ποιότητα και αντοχή, μνήμης. Σε γενικές γραμμές, τα mainboards με chipset της VIA προσφέρουν καλές επιδόσεις σε χαμηλές σχετικά τιμές.



CHIPSETS ΓΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ AMD

Με την εμφάνιση των AMD Athlon, η αγορά των επεξεργαστών έγινε αρκετά ανταγωνιστική, καθώς για πρώτη φορά μία εταιρία κατάφερε να παρουσιάσει επεξεργαστή ισάξιο των κορυφαίων μοντέλων της Intel. Το μοναδικό πρόβλημα που αντιμετώπισαν αρχικά οι επεξεργαστές ήταν η έλλειψη ενός καλού chipset. Η AMD είχε εφοδιάσει τους επεξεργαστές της με το Irongate chipset, το οποίο αν και αρκετά ικανοποιητικό, δεν κατάφερε να προσελκύσει τους χρήστες, καθώς έδειχνε παλαιωμένο. Υποστήριξη μόνο για AGP 4x και λίγα χαρακτηριστικά. Η σωτηρία έρχεται από τη VIA, η οποία παρουσίασε δύο chipsets, το KX133 και το KT133. Το πρώτο είναι για SLOT-A mainboard και το δεύτερο για τους νέους Duron και Thunderbird σε Socket-A μορφή. Τα χαρακτηριστικά τους είναι ίδια, υποστήριξη AGP 4x, Ultra ATA 66, ασύγχρονη επικοινωνία με τη μνήμη, η οποία μπορεί να λειτουργεί στα 133MHz, 4 USB θύρες. Πρέπει να επισημάνουμε ότι τα mainboards με το KX133 δεν είναι συμβατά με τους Thunderbird επεξεργαστές. Γι' αυτό χρειάζεται προσοχή στην επιλογή του mainboard.



ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΧΡΗΖΟΥΝ ΠΡΟΣΟΧΗΣ

Slot ή Socket;

Ακόμα ένα δίλημμα που αντιμετωπίζουν οι περισσότεροι χρήστες αφορά στη συσκευασία των επεξεργαστών. Αυτή τη στιγμή τόσο οι επεξεργαστές της Intel όσο και αυτοί της AMD κυκλοφορούν σε δύο συσκευασίες. Οι Pentium III σε Slot-1 και FCPGA, οι Celeron σε FCPGA, οι Athlon σε Slot-A και Socket-A και, τέλος, οι Duron σε Socket-A. Καλό είναι να καταφύγετε σε αγορά mainboard που διαθέτει socket υποδοχή, καθώς όλη η αγορά τείνει προς αυτή την κατεύθυνση. Σιγά σιγά τα Slot mainboards καταργούνται καθώς οι socket επεξεργαστές πολλαπλασιάζονται.

Suspend To Ram (STR ή S3)

Η επιλογή Suspend To RAM είναι ένα αρκετά νέο χαρακτηριστικό, το οποίο συναντάται σχεδόν σε όλα τα νέα mainboards. Πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό διαχείρισης ενέργειας, το οποίο επιτρέπει τη μετάβαση του συστήματος σε κατάσταση αναμονής λειτουργίας, αποθηκεύοντας όλα τα απαραίτητα στοιχεία στην κύρια μνήμη του συστήματος. Αμέσως μόλις ο χρήστης ζητήσει από το σύστημα να "ξυπνήσει", αυτό επανέρχεται σε ένα πολύ μικρό χρονικό διάστημα της τάξης των πέντε έως εφτά δευτερολέπτων. Η επιλογή STR αποτελεί εξέλιξη της τεχνικής Suspend To Disk, η οποία λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο, αποθηκεύοντας τα απαραίτητα δεδομένα στο σκληρό δίσκο. Ωστόσο, η επαναφορά του συστήματος από το δίσκο διαρκεί πολύ περισσότερο, περίπου ένα λεπτό. Πρέπει να σημειώσουμε ότι, σε περίπτωση απώλειας ενέργειας, το σύστημα χάνει τα

MICROSTAR BX MASTER: ΙΣΩΣ ΤΟ ΚΟΡΥΦΑΙΟ BX MAINBOARD

Πολλοί είναι οι χρήστες οι οποίοι εξακολουθούν να αναζητούν ένα mainboard βασισμένο στο BX chipset της Intel. Αν και το chipset είναι παλιό, έχει αποδείξει ότι είναι μία από τις καλύτερες υλοποιήσεις που έχουν εμφανιστεί στην αγορά. Το BX Master της MSI είναι ίσως το πληρέστερο και ένα από τα πιο αξιόπιστα mainboards που κυκλοφορούν στην αγορά. Περιλαμβάνει πληθώρα εντυπωσιακών χαρακτηριστικών και διατίθεται σε αρκετά χαμηλή τιμή, γεγονός που το καθιστά πρώτη επιλογή για πολλούς τέτοιους χρήστες.



Το BX Master βασίζεται στο μοντέλο MS-6163Pro, αλλά διαθέτει αρκετά νέα χαρακτηριστικά. Οι οπαδοί του overclocking θα βρουν σχεδόν τα πάντα, καθώς μέσω BIOS έχουμε τη δυνατότητα να επέμβουμε στη συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή, καθώς και στη συχνότητα του εξωτερικού bus, διαλέγοντας μία από τις είκοσι πέντε δυνατές επιλογές. Η συχνότητα του bus μπορεί να φτάσει έως και τα 155MHz. Η τάση λειτουργίας του επεξεργαστή μπορεί να ρυθμιστεί χειροκίνητα, ενώ ένα ιδιάζον χαρακτηριστικό είναι η δυνατότητα αύξησης της τάσης του chipset μέχρι τα 3,6V (από 3,3V που είναι το κανονικό). Υποστηρίζει πλήρως όλους τους επεξεργαστές της Intel, ενώ λειτουργεί απρόσκοπτα και με FSB ρυθμισμένο στα 133MHz, με βασική προϋπόθεση να αντέχει τον υψηλότερο χρονισμό τόσο η μνήμη όσο και η κάρτα γραφικών.

Το mainboard διαθέτει εκτεταμένο έλεγχο των θερμοκρασιών, χάρη στο σύγχρονο ολοκληρωμένο που περιλαμβάνει. Έχει τη δυνατότητα να μετρήσει τρεις συνολικά θερμοκρασίες, καθώς και την ταχύτητα περιστροφής ισάριθμων ανεμιστήρων. Στην περίπτωση που η θερμοκρασία λειτουργίας του επεξεργαστή ξεπεράσει τα όρια που έχουμε θέσει, τότε το mainboard μειώνει σε πρώτη φάση αυτόματα την παροχή ρεύματος και, εφόσον η θερμοκρασία υπερβεί τα ανώτερα επιτρεπτά όρια, κλείνει τον υπολογιστή. Το mainboard περιλαμβάνει την τεχνολογία D-LED της ίδιας εταιρίας. Επίσης, συναντάμε ενσωματωμένο τον Ultra ATA 66 controller της Promise. Ετσι, μπορούν συνολικά να συνδεθούν έως οκτώ IDE συσκευές. Επίσης, διαθέτει τέσσερις DIMM sockets, έξι PCI slots και ένα ISA slot. Σημαντικό είναι το γεγονός ότι το BX Master πιστοποιεί πλήρως την τεχνολογία ACPI και περιλαμβάνει το χαρακτηριστικό Suspend To RAM.

δεδομένα του, καθώς όλα είναι αποθηκευμένα στη μνήμη του συστήματος.

Γεγονότα αφύπνισης του υπολογιστή

Ολοι οι σύγχρονοι υπολογιστές διαθέτουν ικανότητα αφύπνισης, χωρίς την άμεση παρέμβαση του χρήστη. Με τον όρο αφύπνιση, εννοούμε την εκκίνηση του υπολογιστή όταν αυτός είναι κλειστός. Κάτι τέτοιο είναι δυνατόν με δύο τρόπους, το Wake on LAN και το Wake on ring.

- **Wake on LAN**

Το Wake on LAN αφορά στην αφύπνιση του υπολογιστή σε περιβάλλον τοπικού δικτύου μέσα από τη σχετική κάρτα δικτύου του. Για το σκοπό αυτόν, το mainboard διαθέτει μία υποδοχή με τρία pins, ενώ απαιτείται η ενεργοποίηση του χαρακτηριστικού αυτού από το BIOS. Επιπλέον, απαιτούνται ειδικές κάρτες δικτύου, οι οποίες διαθέτουν αντίστοιχο καλώδιο.

- **Wake on ring**

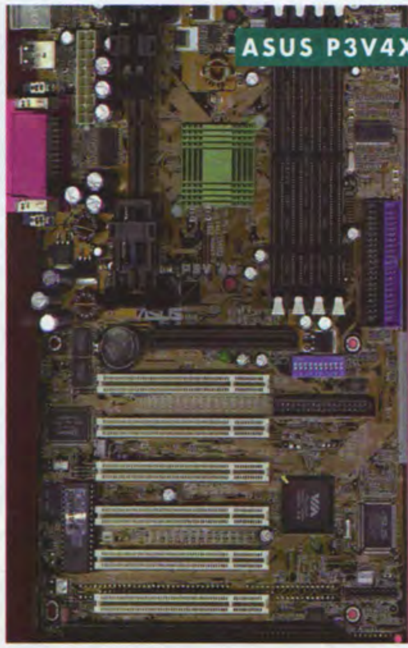
Το Wake on ring είναι ανάλογη τεχνολογία με την Wake on LAN, η οποία αφορά στην ενεργοποίηση του υπολογιστή από το modem που είναι συνδεδεμένο μέσω μιας τηλεφωνικής κλήσης. Ο χρήστης, αφήνοντας ανοικτό το εξωτερικό modem, πραγματοποιεί μία κλήση από κάποιον άλλο υπολογιστή. Εφόσον το Wake on ring έχει ενεργοποιηθεί, το σύστημα αμέσως ανοίγει και μπορεί να απαντήσει τη συγκεκριμένη κλήση. Ετσι, μπορούμε να συνδεθούμε απομακρυσμένα με τον υπολογιστή μας, ακόμα και όταν αυτός είναι κλειστός. Ακόμα και τα εσωτερικά modems μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το σκοπό αυτό, ωστόσο χρειάζεται να υποστηρίζουν το WOR και να συνδεθούν με το mainboard μέσω ειδικού καλωδίου.

Θύρες επέκτασης

Βασικό σημείο που πρέπει να προσεχθεί στην αγορά ενός mainboard είναι οι υπάρχουσες θύρες επέκτασης. Τα νέα μοντέλα που ακολουθούν το πρότυπο PC99, δεν διαθέτουν καμία ISA θύρα, ενώ συνήθως έχουν 6 PCI. Η ύπαρξη τόσων PCIs είναι καλό στοιχείο, καθώς δίνει δυνατότητα για επέκταση. Πρέπει όμως να σημειώσουμε ότι είναι δύσκολο έως αδύνατο να έχουμε 6 bus mastered PCI θύρες. Για να γίνει κάτι τέτοιο, πρέπει να απενεργοποιηθεί ο USB controller και η παράλληλη θύρα, καθώς πρόκειται για bus mastered συσκευές. Αν μία PCI θύρα δεν είναι bus mastered, μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για κάρτες όπως η Voodoo2. Πάντως, η ύπαρξη πολλών θυρών είναι θετική. Πρέπει ακόμα να σημειώσουμε τις νέες θύρες που συναντάμε σε όλα τα σύγχρονα μοντέλα, την AMR και τη CNR. Η πρώτη είναι η περισσότερο διαδεδομένη, καθώς χρησιμοποιείται για μεγάλο χρονικό διάστημα. Η υποδοχή Audio Modem Riser εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο i810 της Intel, αλλά υποστηρίζεται και από τα πρόσφατα chipsets της VIA. Χάρη σε αυτή τη θύρα, είναι δυνατόν να κατασκευαστούν απλά modems, ενώ επίσης χρησιμοποιείται και για την παραγωγή AC97 ήχου. Πρόκειται για software κάρτα ήχου, που χρησιμοποιείται για απλές λειτουργίες. Ακόμα και όταν χρησιμοποιείται εξωτερικό chipset ήχου, ο απαιτητικός χρήστης θα καταφύγει σε λύση τύπου SoundBlaster Live!, ωστόσο για απλές εργασίες είναι καλό να υπάρχει ενσωματωμένη κάρτα ήχου. Το νέο πρότυπο CNR εμφανίστηκε με το i815e chipset

ΜΙΚΡΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- **Συνήθως δεν υπάρχουν αργά και γρήγορα mainboards. Mainboards που βασίζονται στο ίδιο chipset έχουν πολύ μικρές διαφορές στις επιδόσεις τους.**
- **Τα προϊόντα της VIA δεν έχουν πια τόσα προβλήματα συμβατότητας ή αστάθειας. Η εταιρία έχει κάνει πολύ καλή δουλειά στους drivers της.**
- **Τα mainboards με i810/i810e αποτελούν πολύ καλές λύσεις για το χρήστη που θέλει ένα σύστημα για περιβάλλον γραφείου.**
- **Δεν αξίζει να κάνετε σε καμία περίπτωση οικονομία στην αγορά mainboard. Αντίθετα, διαλέξτε ένα μοντέλο με τα χαρακτηριστικά που σας ενδιαφέρουν και φροντίστε να καταφύγετε σε κατασκευαστή με παράδοση. Δυστυχώς, μεταξύ των κατασκευαστών, υπάρχει τρομερή διαφορά στην ποιότητα κατασκευής.**
- **Οι περισσότεροι home users και οι gamers έχουν ιδιαίτερη εκτίμηση στα mainboards που επιτρέπουν χαρακτηριστικά overclocking, ενώ, αντίθετα, οι επαγγελματίες και οι χρήστες σε περιβάλλοντα εταιριών αδιαφορούν πλήρως για το overclocking και απαιτούν ένα mainboard ποιοτικό και με ιδιαίτερη ευστάθεια.**
- **Προσοχή χρειάζεται κατά την επιλογή adapter για τοποθέτηση των PGA επεξεργαστών σε Slot-1 mainboard. Για αποφυγή προβλημάτων, η καλύτερη λύση είναι η αγορά adapter από τον ίδιο τον κατασκευαστή του mainboard.**
- **Τα mainboards που δέχονται ταυτόχρονα επεξεργαστή τύπου socket και slot δεν έχουν πείσει για τη σταθερότητά τους. Καλό είναι να αποφεύγονται τέτοιες λύσεις.**


ASUS P3V4X

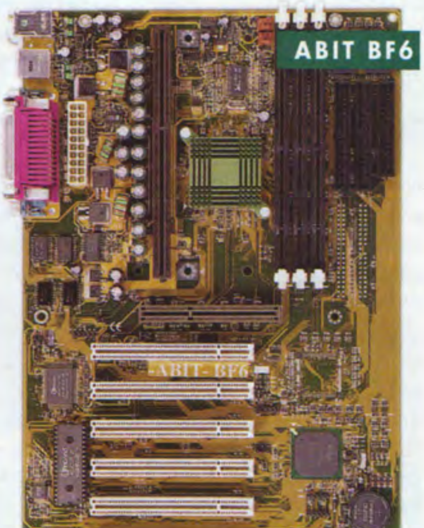
και προσφέρει υποστήριξη για κάρτα δικτύου, η οποία θα κοστίζει πολύ λίγο, ενώ συγχρόνως θα υποστηρίζει το πρότυπο Home PNA, το οποίο επιτρέπει τη δικτύωση υπολογιστών πάνω από μία τηλεφωνική γραμμή.

Μέχρι πρόσφατα είχαμε συνηθίσει να έχουμε στο mainboard μας δύο USB θύρες. Η κατάσταση αυτή έχει αλλάξει άρδην, καθώς όλα τα νέα μοντέλα προσφέρουν υποστήριξη για 2+2 USB θύρες. Οι δύο θύρες βρίσκονται κανονικά στο πίσω μέρος του υπολογιστή. Οι άλλες δύο μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο με τη χρήση ειδικού καλωδίου, το οποίο πρέπει να συνδεθεί στα pins που υπάρχουν στα mainboards για το λόγο αυτό. Δυστυχώς κανένας κατασκευαστής δεν προσφέρει μαζί με το mainboard το καλώδιο αυτό και έτσι πρέπει να αγοραστεί ξεχωριστά.

Χαρακτηριστικά ασφάλειας και ελέγχου

Η ενσωμάτωση χαρακτηριστικών παρακολούθησης του συστήματος είναι ένα σημαντικό σημείο, το οποίο πρέπει να προσεχθεί κατά την αγορά ενός mainboard. Τα περισσότερα μοντέλα διαθέτουν τέτοιες ικανότητες παρακολούθησης, ωστόσο καλό είναι να σιγουρευτείτε ότι το μοντέλο που θέλετε διαθέτει τέτοιες ικανότητες.

Τα βασικά χαρακτηριστικά στα κυκλώματα ελέγχου είναι:


ABIT BF6

- Η εποπτεία της θερμοκρασίας τουλάχιστον σε δύο σημεία: Στον ίδιο τον επεξεργαστή και σε κάποιο άλλο σημείο του mainboard.
- Η παρακολούθηση της συχνότητας περιστροφής των ανεμιστήρων.
- Η παρακολούθηση των τάσεων λειτουργίας του mainboard και του επεξεργαστή.

Το πιο βασικό χαρακτηριστικό είναι ίσως η παρουσία των κυκλωμάτων μέτρησης της συχνότητας περιστροφής των ανεμιστήρων, μια και είναι σύνηθες φαινόμενο είτε ο ανεμιστήρας να καταστραφεί είτε από αμέλεια στην κατασκευή του PC να μη συνδεθεί το σχετικό καλώδιο στο mainboard. Οταν διαπιστωθεί δυσλειτουργία, παράγεται ένας ήχος από το buzzer που υπάρχει στο mainboard και συγχρόνως εμφανίζεται σχετικό μήνυμα μετά την εκκίνηση του υπολογιστή.

Ειδικά χαρακτηριστικά

Κάποιες εταιρίες διαθέτουν ορισμένα ειδικά χαρακτηριστικά για τα μοντέλα τους. Τα στοιχεία αυτά προσφέρουν συνήθως αυξημένη ασφάλεια στο σύστημα. Η Gigabyte ενσωματώνει στα μοντέλα της την τεχνολογία Dual BIOS. Αφορά στην προσθήκη μιας δεύτερης μνήμης που περιέχει το αντίγραφο του BIOS στο mainboard. Αν για οποιονδήποτε λόγο το mainboard αποτύχει στο βασικό BIOS, το σύστημα εκκινείται από το δεύτερο αντίγραφο. Εχουμε, δηλαδή, ένα είδος προστασίας για το BIOS, χαρακτηριστικό βασικό, καθώς εξαλείφει τα προβλήματα που προκαλούνται αν συμβεί βλάβη κατά τη διαδικασία αναβάθμισης του BIOS, ενώ αυξάνει και την ανοχή σε ενδεχόμενη επίθεση από ιό.

Η MSI, από την άλλη, διαθέτει και αυτή με τη σειρά της ένα αντίστοιχο χαρακτηριστικό, με μοναδική διαφορά ότι το αντίγραφο του BIOS βρίσκεται στην ίδια μνήμη. Η ίδια εταιρία προσφέρει το χαρακτηριστικό D-LED. Πρόκειται για τέσσερα LEDs τα οποία βρίσκονται τοποθετημένα πάνω στο mainboard και δίνουν την ευκαιρία στο χρήστη να καταλάβει την αιτία ενός πιθανού προβλήματος. Σε νεότερα μοντέλα, η MSI έχει ενσωματώσει την τεχνολογία Smart D-LED, η οποία, πέρα από τα LEDs, περιλαμβάνει

και φωνητική αναφορά του προβλήματος σε δύο γλώσσες, αγγλική και κινεζική.

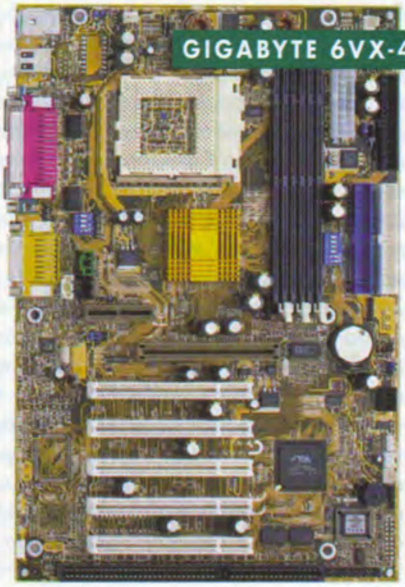
ΕΠΙΛΟΓΗ ΜΟΝΤΕΛΟΥ

Η **Abit** διαθέτει αρκετά μοντέλα, τα οποία κατά βάση χρησιμοποιούν το BX chipset. Το **BE6-2** είναι το κορυφαίο μοντέλο της εταιρίας. Διαθέτει ενσωματωμένο Ultra ATA 66 controller, ενώ συμπεριλαμβάνει το Soft Menu III, χάρη στο οποίο έχει ιδιαίτερα υψηλές ικανότητες στο overclocking. Νεότερα revisions του mainboard διαθέτουν Ultra ATA 100 controller. Το κόστος του BE6-2 ανέρχεται στις 49.000δρχ. Για όσους δεν θέλουν να ξοδέψουν τόσα χρήματα και δεν χρειάζονται τον επιπλέον controller, μπορούν να αποκτήσουν το **BF6**, το οποίο είναι ακριβώς ίδιο χωρίς τον ελεγκτή, με 40.700δρχ. Για περισσότερο απαιτητικούς χρήστες, η εταιρία προσφέρει το **BP6**, ένα dual FGPGA mainboard, το οποίο επιτρέπει την παράλληλη λειτουργία δύο Celeron επεξεργαστών. Είναι το μοναδικό τέτοιο μοντέλο και κοστίζει 47.400δρχ. Για όσους θέλουν να αποκτήσουν Athlon, η εταιρία διαθέτει το **KA7-100** και χρησιμοποιεί το chipset Apollo KX133 της VIA, το οποίο παρέχει πλήρη υποστήριξη στο AGP4x καθώς και σε PC133 SDRAM. Περιλαμβάνει την τεχνολογία SOFT MENU II, ενώ ενσωματώνει ένα UDMA100 controller. Διαθέτει τέσσερα DIMM sockets και είναι δυνατόν να δεχθεί μέχρι και 2GB μνήμης RAM. Συνοδεύεται από ένα CD που περιλαμβάνει το Linux της Abit, το οποίο εκμεταλλεύεται τα ξεχωριστά χαρακτηριστικά του mainboard.

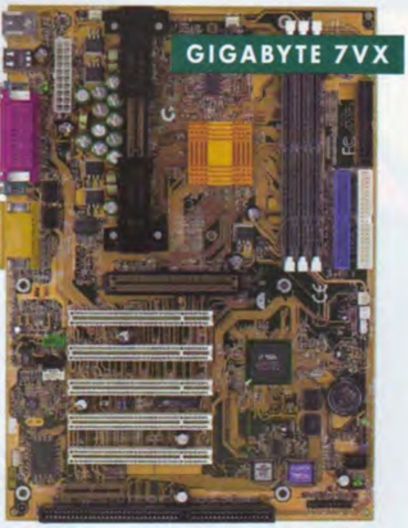
Η **Asus** είναι ακόμα μία εταιρία με παράδοση στο χώρο. Πρόκειται για την πρώτη σε πωλήσεις mainboards εταιρία στον κόσμο. Για όσους αναζητούν ένα καλό BX mainboard, διαθέτει το Asus **P3B-F**, το οποίο δέχεται Slot-1 επεξεργαστές. Διαθέτει έξι PCI και μία ISA



υποδοχές καθώς και το AGP slot, που συναντάται σε όλα τα σύγχρονα mainboards. Διαθέτει τέσσερις DIMM υποδοχές και μπορεί να δεχτεί μνήμη που φτάνει συνολικά το 1GB. Η ρύθμιση του επεξεργαστή γίνεται μέσω BIOS. Επίσης το board διαθέτει και μία σειρά από deep switches, που αποτελούν εναλλακτική λύση. Κοστίζει 48.750δρχ. και αποτελεί καλή λύση. Κυκλοφορεί επίσης σε έκδοση με ενσωματωμένο firewire controller και κοστίζει 62.600δρχ. Το **P3V4X** είναι η εναλλακτική πρόταση της εταιρίας και χρησιμοποιεί το VIA Apollo Pro 133A chipset. Είναι ένα από τα καλύτερα mainboards με τη συγκεκριμένη υλοποίηση και κάποιος μπορεί να το αποκτήσει με 46.700 δρχ. Για όσους αναζητούν ένα καλό Athlon mainboard, το Asus **K7V** είναι μία καλή λύση που χρησιμοποιεί το KX133 chipset της VIA. Κοστίζει 68.700δρχ. και θεωρείται μάλλον ακριβό.



Η **Gigabyte** διαθέτει με τη σειρά της μία σειρά από πολύ καλά μοντέλα. Το **BX2000+** είναι η τελευταία πρόταση της εταιρίας, βασισμένη στο BX chipset. Διαθέτει 6 PCI θύρες, STR και ενσωματωμένο Ultra ATA 66 controller. Κοστίζει λιγότερο από το Abit BE-6 II, περισσότερο από το MSI BX Master και δεν διαθέτει σε κανένα σημείο τις δυνατότητες overclocking των αντιπάλων. Ωστόσο αποτελεί μία αξιόπιστη λύση στις 46.300δρχ. Βασισμένο στο Apollo Pro 133A, διαθέτει το **6VX-4**, το οποίο κοστίζει μόλις 35.700δρχ. και αποτελεί πολύ καλή αγορά. Κυκλοφορεί και σε έκδοση με ενσωματωμένο firewire controller και κοστίζει 50.000δρχ. Και στις δύο περιπτώσεις, το mainboard δέχεται PGA επεξεργαστές. Για όσους αναζητούν ένα αξιόπιστο mainboard για τους Athlon επεξεργαστές, η εταιρία διαθέτει το **7VX**, το οποίο χρησιμοποιεί το chipset KX133 της VIA. Χρησιμοποιεί το Dual BIOS, ενώ επί-



σης διαθέτει ενσωματωμένο chipset για αναπαραγωγή ήχου, το CT5880 της Creative. Προσφέρει υποστήριξη του STR (Suspend To RAM) και κοστίζει 48.000δρχ. Αποτελεί σαφώς μία άριστη αγορά.

Η **MSI** πρόσφατα ξεκίνησε να διατίθεται στην ελληνική αγορά, ωστόσο τα προϊόντα της ξεχωρίζουν. Το **BX Master** είναι ένα κορυφαίο μοντέλο, καθώς συνδυάζει σταθερότητα, πολλά χαρακτηριστικά και χαμηλή τιμή, κοστίζοντας μόλις 40.500δρχ. Η λύση της εταιρίας, που χρησιμοποιεί το Apollo Pro 133A chipset, ακούει στο όνομα **MS-6308**. Διαθέτει PPGA υποδοχή. Οι θύρες επέκτασής του κατατάσσονται σε 1 AGP, 5 PCI, 1 AMR, ενώ δεν λείπει και η ISA. Διαθέτει τρεις υποδοχές για SDRAM, ενώ είναι συμβατό και με PC133 μνήμες. Το mainboard διαθέτει FSB που φτάνουν τα 200MHz και προτείνεται ανεπιφύλακτα για overclocking. Κοστίζει μόλις 37.900δρχ. και είναι μία άριστη επιλογή. Για τους ενδιαφερόμενους για Athlon mainboard, υπάρχει το **K7Pro**, το οποίο κοστίζει αρκετά χαμηλά, μόλις 46.600δρχ. και είναι μία ικανοποιητική λύση, ωστόσο πρέπει να σημειώσουμε την πρόσφατη εμφάνιση του **K7T Pro**, το οποίο είναι σχεδιασμένο για χρήση με τους νέους Socket-A επεξεργαστές και χρησιμοποιεί το KT133 chipset. Πρόκειται για μία άρτια ολοκλήρωση και προτείνεται ανεπιφύλακτα.

Άλλες εταιρίες οι οποίες θα μπορούσαν να προτιμηθούν από το χρήστη είναι η **Supermicro** και η **Tyan**. Πρόκειται για αμερικανικές εταιρίες, των οποίων τα προϊόντα εξασφαλίζουν κορυφαία ποιότητα κατασκευής και υψηλή αξιοπιστία, ωστόσο κοστίζουν περισσότερο και θα προτιμηθούν μόνο από ιδιαίτερα απαιτητικούς χρήστες.

Σημείωση: Οι τιμές που αναφέρονται στο κείμενο είναι χωρίς ΦΠΑ 18%.

PC



ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΕΣ... ΠΥΡΚΑΓΙΕΣ!

Ως γνωστόν, διανύουμε την εποχή των διακοπών, της θάλασσας και... των πυρκαγιών. Αν νομίζετε, όμως, πως αυτές οι τελευταίες συμβαίνουν μόνο στα δάση μας, καιρός να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας. Οπως θα δείτε στη συνέχεια, και τα τροφοδοτικά δεν πάνε πίσω!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Καμένη γη αντίκρισε ο φίλος μας Μανώλης ανοίγοντας μια ωραία πρωία το καημένο το PC του. Για να δούμε τι μας γράφει σχετικά...

"Αγαπητό 'PC Master',

*Σκοπός αυτού του γράμματος είναι να εκφράσω τα παράπονά μου σχετικά με την αντιμετώπιση που δέχτηκα εγώ και ένας φίλος από γνωστό κατάστημα Η/Υ εδώ στη Λάρισα (Microland). Πριν από λίγο καιρό μου κάηκε το τροφοδοτικό (όπως και κάποιων άλλων εδώ στη Λάρισα - έμαθα έπειτα ότι κάτι συνέβη με την τάση από τη ΔΕΗ). Τον Η/Υ δεν τον αγόρασα από συγκεκριμένο κατάστημα, αλλά τον συναρμολόγησα μόνος μου και έτσι αποφάσισα να τον πάω σε κατάστημα που βόλευε από πλευράς τοποθεσίας. Πάω, λοιπόν, τον Η/Υ στο κατάστημα και τους τον παραδίδω λέγοντας: 'Είναι καμένο το τροφοδοτικό. Κοιτάξτε αν μπορείτε να βρείτε τέτοιο παλιό μοντέλο τροφοδοτικού για να το αντικαταστήσουμε, αλλιώς προσπαθήστε να το φτιάξετε'. Την άλλη μέρα τους παίρνω στο τηλέφωνο και ρωτάω τι έγινε με τον Η/Υ, οπότε μου απαντούν ως εξής: **'Εχει καεί το τροφοδοτικό. Η εργασία μέχρι τώρα κοστίζει 8.000δρχ. Τέτοιο τύπο τροφοδοτικού δεν μπορούμε να βρούμε (ήταν νομίζω AT). Αν επιχειρήσουμε να το επισκευάσουμε θα σας κοστίσει άλλες 7.000δρχ. και χωρίς σίγουρα αποτελέσματα...'** - δηλαδή, η επέμβαση θα γινόταν με δικό μου ρίσκο και θα πλήρωνα ούτως ή άλλως. Ρωτάω, λοιπόν, κι εγώ πιστεύοντας ότι έχουν κάνει κάποιον έλεγχο στο μηχάνημα: 'Δηλαδή δεν έχει καεί τίποτε άλλο; Μόνο το τροφοδοτικό;'. Η δεύτερη ακόμα πιο κουφή απάντηση που έλαβα ήταν: 'Δεν ξέρουμε. Αν μας βρείτε ένα άλλο τέτοιου τύπου τροφοδοτικό θα μπορέσουμε να το βάλουμε και να ελέγξουμε αν υπάρχει κάποιο άλλο πρόβλημα'. Κάγκελο ο δικός σας. Δηλαδή, η εργασία που κόστιζε 8.000 ήταν το ότι πάτησαν το κουμπί και ανακάλυψαν ότι δεν ανοίγει ο Η/Υ;!; Σπουδαία ανακάλυψη! Αυτό το είχα κάνει κι εγώ! Το τι ακολούθησε μετά στο τηλέφωνο δεν σας το αποκαλύπτω. **Πάντως τις 8.000δρχ. τις έδωσα και πήγα τον Η/Υ σε άλλο κατάστημα, όπου μου αντικατέστησαν το τροφοδοτικό αμέσως (ευτυχώς δεν είχε καεί τίποτε άλλο).***

Η δεύτερη περίπτωση, ενός φίλου αυτή τη φορά, αφορά την αγορά από το ίδιο κατάστημα μιας κάρτας γραφικών (Voodoo 2 της Diamond, συγκεκριμένα). Ο φίλος, λοιπόν, αγόρασε αυτήν την κάρτα, κόστους τότε 55.000δρχ. περίπου, και την πήρε περιχαρής στο σπίτι να την εγκαταστήσει. Ανοίγει το κουτί, κάνει την εγκατάσταση και διαπιστώνει απογοητευμένος πως τα Windows δεν τη βλέπουν (με τους drivers, εννοείται). Πάει όλο το κουτί στο γνωστό κατάστημα, εξηγεί τι συνέβη και ζητά να του αντικατασταθεί η κάρτα. Ο υπάλληλος του απαντά ότι δεν μπορεί να αντικατασταθεί η κάρτα, γιατί, αφού έκανε μόνος του την εγκατάσταση, μπορεί να τη χάλασε αυτός. Τη στέλνουν, τελικά, στην Αθήνα για να κάνουν έλεγχο για το αν η κάρτα ήταν χαλασμένη εξαρχής ή χάλασε έπειτα. Μετά από δύο μήνες (!) στέλνουν πίσω μια καινούρια (;) κάρτα, αφού διαπιστώθηκαν στον έλεγχο τα σχετικά. Την εγκαθιστούν και διαπιστώνουν ότι και αυτή η κάρτα είναι προβληματική. Τη στέλνουν, λοιπόν, και πάλι πίσω στην Αθήνα για να τους στείλουν καινούρια. Μετά από άλλον έναν μήνα και ενώ ο φίλος μου είχε πάθει λαρυγγίτιδα να φωνάζει στους υπευθύνους να του δώσουν πίσω τα χρήματά του για να αγοράσει την κάρτα από αλλού, στέλνουν την τρίτη κάρτα που επιτέλους δούλευε! Η συγκεκριμένη περίπτωση του φίλου μου είναι ενδεικτική, καθώς, όπως έχει αποδειχθεί, το κατάστημα αυτό έχει δεχθεί και άλλες φορές τέτοια ελαττωματικά εξαρτήματα, τα οποία για να αντικατασταθούν απαιτήθηκε μια τέτοια μεγάλη διαδικασία (τυχαίο;). Συγκεκριμένα δε σε έναν άλλο φίλο του έφτιαξαν ολόκληρο Η/Υ που είχε καμένη motherboard εξαρχής (καλά, δεν τον δοκίμασαν πριν τον παραδώσουν;) και όταν τον επέστρεψε ζητώντας αντικατάσταση του είπαν να τον πάει στο service!!

Φιλικά,

Μανώλης Καλπενίδης

Γεια σας και καλές διακοπές. Κύριε Τσουριάκη, περιμένουμε βίντεο και τα σχετικά... Keep up the good work."

Εμείς στείλαμε την επιστολή του φίλου μας στη Microland, δεν λάβαμε όμως μέχρι στιγμής κάποια απάντηση. Φυσικά, αν αυτή έρθει αργότερα, ευχαρίστως θα τη φιλοξενήσουμε από τη στήλη μας. Εχουμε και στο παρελθόν αναφερθεί στην "αφ' υψηλού" αντιμετώπιση του πελάτη από τα τμήματα Service αρκετών (κυρίως μεγάλων) καταστημάτων ειδών πληροφορικής, που συχνά χρεώνουν με χρυσάφι ακόμα και το άγγιγμα ενός PC, λες και ο τεχνικός τους είναι... απόγονος του Μίδα! Καλό, λοιπόν, θα είναι να εξασφαλίζετε -προτού προβείτε σε μία αγορά-





το είδος, το επίπεδο και, βέβαια, το κόστος του service, όταν και εφόσον το χρειαστείτε. **Μην παρασύρεστε από τυχόν χαμηλές τιμές πώλησης ενός PC ή κάποιων εξαρτημάτων, διότι δεν αποκλείεται να τα χρυσοπληρώσετε αργότερα και να κλαίτε τα λεφτά σας!** Αν, μάλιστα, η συμφωνία με το κατάστημα είναι γραπτή (π.χ. μέσω ενός συμβολαίου συντήρησης), ακόμα καλύτερα. Αν τέτοια συμφωνία δεν υπάρχει, το κατάστημα έχει φυσικά τη δυνατότητα να χρεώνει τις υπηρεσίες των τεχνικών του ανάλογα με το κοστολόγιο που έχει καταρτίσει.

Ας περάσουμε και στη δεύτερη επιστολή για αυτό το τεύχος, που είναι μάλλον... παράδειγμα προς αποφυγή.

"Αγαπητό 'PC Master',

Παραλείποντας τα καθιερωμένα πλέον 'γλειψίματα' μπαίνω κατευθείαν στο ψητό. Η 'ιστορία' που ακολουθεί αποτελεί άλλο ένα δείγμα της αυθαιρεσίας των μεγάλων εταιριών πληροφορικής.

Πιο συγκεκριμένα, τον Ιούλιο της περασμένης χρονιάς είχα αγοράσει έναν υπολογιστή γνωστής, επώνυμης εταιρίας (ένα Dream Machine της εποχής του: P3 450MHz, 64MB RAM, Voodoo 3 και το Pioneer DVD 103-s. Χαλάλι τα 600 χιλιάρικα που έσκασα).

Υστερα από έξι μήνες, στα καλά καθούμενα, το δισκάκι μέσα στο DVD σταμάτησε να 'γυρνάει'. Εκανα ό,τι μπορούσα για να το επισκευάσω, διαπίστωσα όμως ότι η βλάβη οφειλόταν μάλλον σε hardware αιτίες. Δεν απευθύνθηκα στην εταιρία, γιατί ήξερα ποια απάντηση θα έπαιρνα. Και αυτό γιατί στο πίσω μέρος του υπολογιστή υπήρχε αυτό το καταραμένο χαρτάκι που γράφει ότι 'η επέμβαση από μη εξουσιοδοτημένα άτομα ακυρώνει αυτόματα την εγγύηση'. Εγώ όμως είχα ήδη αλλάξει κάρτα γραφικών και modem, άρα η μόνη λύση ήταν να αγοράσω ένα καινούριο, καθώς κάποια επισκευή θα κόστιζε τα μαλλιοκέφαλά μου. Ετσι αγόρασα ένα νέο DVD (το οποίο, μάλιστα, ήταν ελαττωματικό, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία) και παράλληλα έδωσα το χαλασμένο σε έναν γνωστό μου για να το τσεκάρει.

Ανοίγοντάς το διαπίστωσε ότι ένα εξάρτημα που έθετε σε κίνηση το δισκάκι είχε σπάσει και ύστερα κολληθεί πρόχειρα, με αποτέλεσμα να χαλάσει πάλι έπειτα από λίγο καιρό χρήσης. Ετσι μπορώ να πω με κάποια σιγουριά ότι η εταιρία μού 'πάσαρε' ένα μεταχειρισμένο, χαλασμένο προϊόν, το οποίο προνόησε να το 'μπαλώσει', ώστε να είναι δυνατόν να δουλεύει όσο καιρό χρειαζόταν (δηλαδή, όσο διαρκεί η εγγύηση). Την καταγγελία αυτήν, όμως, την κάνω με επιφύλαξη,

Εχουμε και στο παρελθόν αναφερθεί στην "αφ' υψηλού" αντιμετώπιση του πελάτη από τα τμήματα Service αρκετών (κυρίως μεγάλων) καταστημάτων ειδών πληροφορικής, που συχνά χρεώνουν με χρυσάφι ακόμα και το άγγιγμα ενός PC, λες και ο τεχνικός τους είναι... απόγονος του Μίδα!

καθώς δεν μπορώ να είμαι 100% σίγουρος ότι ισχύουν τα παραπάνω. Είναι, όμως, σχεδόν απίθανο να έχει σπάσει από μόνο του το συγκεκριμένο εξάρτημα. Μάλιστα, το γεγονός ότι πάνω στη συσκευή υπάρχει ένα μισοσκισμένο αυτοκόλλητο που αναγράφει ότι το DVD είναι ιδιοκτησία κάποιας εταιρίας πληροφορικής στο Μαρούσι (τα υπόλοιπα στοιχεία δεν φαίνονται), με κάνει σχεδόν σίγουρο πως το DVD αυτό είχε και προηγούμενο ιδιοκτήτη. Ελπίζω σε δημοσίευση και θα σας παρακαλούσα να προωθήσετε το γράμμα μου, διότι δεν είναι δυνατόν να συμβαίνουν τέτοιες απάτες από τόσο μεγάλες εταιρίες που ταλαιπωρούν πάρα πολλούς χρήστες.

EGT

Υ.Γ. 1: Συγχαρητήρια για το περιοδικό σας.

Υ.Γ. 2: Οταν κάποιες αλυσίδες πληροφορικής διαφημίζουν ότι έχουν φιλικό πρόσωπο προς τον πελάτη, έχουν εν μέρει δίκιο: Φιλικό πρόσωπο όταν πας να αγοράσεις ένα προϊόν, όχι τόσο φιλικό όταν πας να επιστρέψεις το ελαττωματικό προϊόν που αγόρασες.

Υ.Γ. 3: Συγχαρητήρια στον Γ. Κομιώτη, ο οποίος πολύ επιτυχημένα σατίρισε τις μεγάλες αλυσίδες καταστημάτων πληροφορικής και τις μεθοδολογίες τους."

Φίλε μας, θα μας επιτρέψεις να σε μαλώσουμε λιγάκι: Είναι δυνατό να διαμαρτύρεσαι για κάτι που θα... μπορούσε να έχει συμβεί; Πώς προεξοφλείς ότι η εταιρία κατασκευής του PC δεν θα σε εξυπηρετούσε; **Επίσης, αφού γνώριζες πως η επέμβαση στο μηχάνημα ακυρώνει την εγγύηση, γιατί παραπονιέσαι και καταφέρεσαι εναντίον της εταιρίας, χωρίς μάλιστα να έχεις καν επικοινωνήσει μαζί της;** Σημειώνω εδώ πως ο φίλος μας αναφέρει στο γράμμα του για ποια εταιρία πρόκειται. Δεν δημοσιεύουμε όμως το όνομα, επειδή, κάτω από τις συνθήκες αυτές, θα επρόκειτο για καθαρή δυσφήμιση. Είπαμε να εκφράζουμε τα παράπονά μας όταν ένα κατάστημα ή μια εταιρία δεν μας εξυπηρετεί σωστά, και να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους, όχι όμως και να κατηγορούμε κάποιους χωρίς καν να... έχουμε έρθει σε επαφή μαζί τους! Αλλο οι θέσεις κι άλλο οι υποθέσεις... PC

ΑΝΘΡΑΚΕΣ Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ;

Nyo ακούω και Nyo δεν βλέπω. Και μη μου πείτε ότι ο Nyo δεν είναι τίποτε άλλο από αυτό το "flash-αριστό" site γιατί θα πεθάάάνω...

Οταν πρωτοείδα στην τηλεόραση το διαφημιστικό teaser για τον Nyo, η φαντασία μου άρχισε να καλπάζει. Ολο το σκηνικό μαρτυρούσε τη γέννηση μίας ελληνικής "εικονικής προσωπικότητας", ενός Ελληνα ανταγωνιστή της πανέμορφης όσο και ανύπαρκτης στην πραγματική ζωή Ananova. Περιττό να πω ότι ενθουσιάστηκα, περιμένοντας πώς και πώς την άφιξη του Ελληνα εικονικού παρουσιαστή, όντας πεπεισμένος πλέον ότι πρόκειται για μία virtual persona.

Η αλήθεια είναι ότι ο Nyo δημιούργησε πολύ θόρυβο γύρω από το όνομά του προτού καλά καλά "γεννηθεί" (αλήθεια, "γεννήθηκε", τελικά, ή μήπως είχαμε τίποτα επιπλοκές στη γέννα;), με αποτέλεσμα να γεμίσει με μεγάλες προσδοκίες τους δυνητικούς οπαδούς του. Χιλιάδες ήταν οι χρήστες που επισκέπτονταν καθημερινά το "under construction" site στη διεύθυνση www.nyo.gr (και www.v-nyo.gr) για να προλάβουν την παρθενική εμφάνιση του Nyo στο Internet και, κατ' επέκταση, στις οθόνες των υπολογιστών τους. Ανάμεσά τους κι εγώ, βέβαια, πιστός fan τόσο της Ananova και του E-cyas, του virtual καλλιτέχνη (pop singer για την ακρίβεια) που δημιουργήθηκε από τη cycosmos, αλλά και -γιατί όχι- του Max Headroom, του πρώτου διδάξαντα στο χώρο των κυβερνο-προσωπικοτήτων. Η πρώτη μου δουλειά το πρωί και η τελευταία το βράδυ δεν ήταν το πλύσιμο των δοντιών, όπως πολύ θα ήθελε η μητέρα μου, αλλά το τσεκάρισμα του μελλοντικού site του Nyo. Αν αυτό ήθελαν να πετύχουν τα Multirama με την τόσο έντονη διαφήμιση, τότε ο στόχος τους επιτεύχθηκε και με το παραπάνω.

Ηρθε λοιπόν μία ωραία πρωία του Ιουλίου κατά την οποία το site δεν παρέπεμπε πλέον τους χρήστες στην αυριανή ημέρα (όπως συνήθιζε για σειρά ημερών), αλλά παρουσίαζε μία εντελώς διαφορετική όψη, αντάξια της φιλοσοφίας του κυβερνοχώρου αλλά και ενός τόσο μεγαλεπήβολου project, όπως αυτό της virtual persona του Nyo. Η σχεδίαση ήταν (είναι) εντυπωσιακή, γεμάτη από Flash animations, αλλά... πού είναι ο Nyo;



O Max Headroom. O πρώτος διδάξας.

Προς το παρόν, ο μοναδικός Nyo που έχω δει είναι σε αφίσες, στην τηλεόραση και σε ορισμένα jpegs που διαθέτει το site. Πού είναι ο Nyo που κατέβηκε από το Internet στις οθόνες μας, πού είναι αυτή η εικονική προσωπικότητα η οποία κατέχει το 98% της ανθρώπινης γνώσης; Θέλω να τον γνωρίσω, να τον ρωτήσω δυο-τρία πραγματάκια. Αφού είναι τόσο σοφός όσο κανείς άνθρωπος στον κόσμο, θα ήθελα να με καθοδηγήσει, να με ενημερώσει, να με κατευθύνει. Τόση γνώση πια, όλη για τον εαυτό του θα την κρατήσει;



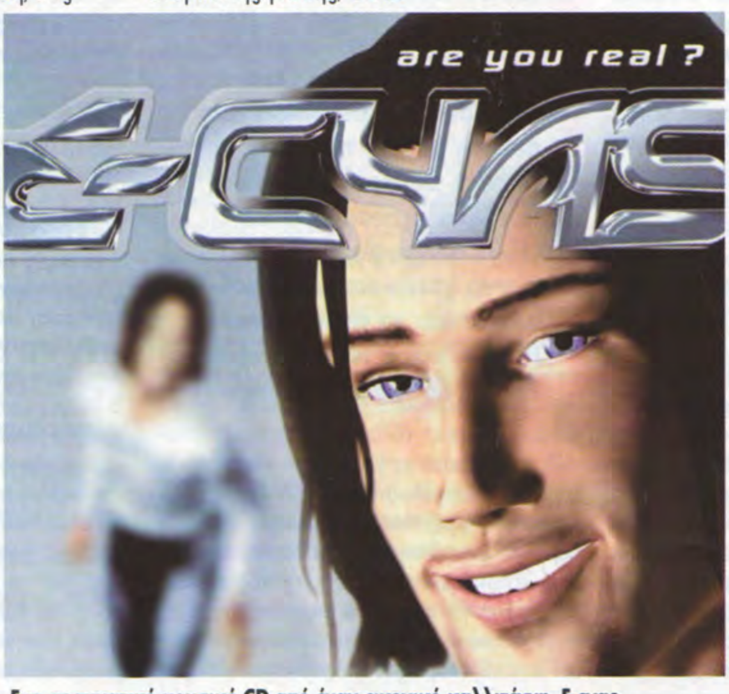
Nyo, Nyo, πού είσαι Nyo;



Ananova. Η αγαπημένη virtual persona των απανταχού computer-άδων.

Δεν ξέρω ποια είναι τα σχέδια της εταιρίας που προωθεί τον Nyo για το άμεσο μέλλον, αλλά θέλω να πιστεύω ότι φτάνουν πολύ μακρύτερα από ένα απλό site βασισμένο σε flash. Διότι, κρίνοντας από αυτό που βλέπουμε σήμερα, αυτό είναι ο Nyo αυτή τη στιγμή: ένα απλό site με πολλά γραφικά και animations αλλά με ελάχιστο περιεχόμενο, ελάχιστη "ουσία", με άλλα λόγια ένα απλό διαφημιστικό κόλπο, αντί για μία πρωτοποριακή και επαναστατική, και όχι μόνον για τα ελληνικά δεδομένα, εφαρμογή.

Τις πρώτες μέρες έκανα υπομονή. Πίστευα ότι ακόμα και αυτό το site είναι ένα teaser, ένα διαφημιστικό τέχνασμα, ώστε να "ποθήσουμε" τον Nyo ακόμα περισσότερο. Ενα site από το οποίο λείπει το βασικότερο κομμάτι και, σε "λίγες μέρες", θα κάνει θριαμβευτικά την εμφάνισή του και ο πρωταγωνιστής, αυτός που όλοι περιμέναμε. Ομως οι ημέρες πέρασαν, ετοιμάζομαι να εγκαταλείψω το "κλεινόν άστυ" για διακοπές και έχω



Ενα πραγματικό μουσικό CD από έναν εικονικό καλλιτέχνη. E-cyas.

σταματήσει να ελπίζω. (Ψέματα! Η ελπίδα δεν σβήνει τόσο εύκολα. Για να λέμε την αλήθεια, ακόμα πιστεύω ότι ο Nyo θα κάνει τελικά την εμφάνισή του στο ξεκίνημα της νέας σαιζόν - άβυσσος η ψυχή του ανθρώπου.)
Χωρίς τον Nyo τι έννοια έχει το www.nyo.gr; Καμία. Δεν χρειάζομαι το www.v-nyo.gr για να μου πει ποιες ταινίες να δω, ποια μουσική να ακούσω, ποια παιχνίδια να παίξω, ποια sites να επισκεφτώ, εν τέλει δεν ανέχομαι να με συμβουλεύει και, πολύ περισσότερο, να με κατευθύνει κανένας του οποίου δεν γνωρίζω το ποιόν και τα γούστα. Ανεξάρτητα με την κατάληξη που θα έχει η υπόθεση του Nyo, θεωρώ απαράδεκτο το γεγονός ότι, ακόμα και σε αυτή τη φάση του, το συγκεκριμένο site δεν προσφέρει κάποιο είδος "user profile", όπως συνηθίζεται στις virtual communities, στο οποίο ο επισκέπτης να μπορεί να συμπληρώνει τα ενδιαφέροντά του και τις προτιμήσεις του, έτσι ώστε τα θέματα που "προτείνει" ο Nyo να "πιάνουν τόπο". Δεν μπορεί, για παράδειγμα, να προτείνει την ίδια ταινία τόσο σε εμένα που μου αρέσει η επιστημονική φαντασία και τα ειδικά εφέ και στον κολλητό μου που τρελαίνεται για Silvester Stallone και Jean-Claude Van Damme. (Μα πού πάω και τους βρίσκω. Κι ύστερα σου λένε "δείξε μου το φίλο σου να σου πω ποιος είσαι"...)
Τώρα τελευταία (20-25 Ιουλίου), μάλιστα, αν επισκεφτείς το site του Nyo, εμφανίζεται ένα μηνυματάκι (από τον Nyo υποτίθεται), το οποίο σε ενημερώνει γενικώς για το ICQ. Το μήνυμα αυτό εμφανίζει και τον αριθμό ICQ του Nyo, ο οποίος δυστυχώς -guess what- είναι ανύπαρκτος. Γενικά, τον Nyo είναι δύσκολο έως αδύνατο να τον βρει κανείς... Ελπίζω η τωρινή μορφή του site του Nyo -διότι Nyo ως persona δεν υφίσταται- να είναι απλώς η δοκιμαστική έκδοση, ο προπομπός αυτού που η εταιρία διαφημίζει κατά κόρον στην τηλεόραση. Διότι αυτό που υπάρχει σήμερα είναι το λιγότερο "πολύς θόρυβος για το τίποτα". Και μάλιστα ένα "τίποτα" τόόόσο μεγάλο (με το συμπάθιο!).

ΕΛΛΗΝΕΣ HACKERS ΣΤΗΝ ΤΣΙΜΠΙΔΑ

Η είδηση έγινε πρωτοσέλιδο στις περισσότερες εφημερίδες: Για πρώτη φορά στην ιστορία της η ΕΛ.ΑΣ. συνέλαβε hackers που, κατά τα φαινόμενα, είχαν ρημάξει το Ιδρυμα Ερευνών.

Το πρωί της Πέμπτης 6 Ιουλίου ανηφόριζα προς τα γραφεία του "PC Master" με την τσίμπλα στο μάτι, αναθεματίζοντας τον αξιότιμο διευθυντή Σύνταξης (μεγάλη η χάρη του) και τον μεγαλόθυμο αρχισυντάκτη (πολλά τα έτη του), που δεν με άφησαν να κοιμηθώ κάνα εφτάωρο παραπάνω (είδατε που βρήκα τρόπους να αποφεύγω τις βουρδουλιές;). Στο περίπτερο ψηλά εκεί, έπιασα με την άκρη του ματιού μου (η τσίμπλα ήταν στο άλλο) έναν υπέρτιτλο εφημερίδας που έλεγε: "Συνελήφθησαν Ελληνες χάκερ που 'έκλεβαν' ιδρύματα". Ωπα μεγάλε, λέω, τι έγινε; Μπήκα στο Twilight Zone και ξύπνησα σε άλλη χώρα; Συλλαμβάνουν hackers και στην Ελλάδα τώρα; Και τσιμπάω την εφημερίδα.
Προσπέρασα την εντελώς άσχετη φωτογραφία του επίμαχου θέματος και... Μα όχι, θα σκάσω άμα δεν σας το πω. Οχι πείτε μου, είναι δυνατόν ένα άρθρο για Ελληνες hackers να συνοδεύεται από μία φωτογραφία που δείχνει έναν νεαρό (του οποίου το πρόσωπο είναι "πιξελιασμένο" και καλά για να μην αναγνωριστεί) μπροστά από ένα monitor, το οποίο καταφανώς απεικονίζει το CMOS setup ενός -Award μάλλον- BIOS (μάλιστα ο κέρσορας είναι στη θέση εκείνη που ορίζεις την ώρα), ενώ δίπλα του εμφανίζεται ένας ξομπλιασμένος υπολογιστής από τον οποίο "κρέμεται" στο πλάι (συνδεδεμένος στον υπολογιστή) ένας σκληρός δίσκος; Και ο νεαρός με κατσαβίδι στο ένα χέρι (το άλλο είναι στο πληκτρολόγιο) προσπαθεί να κάνει τι; Να ξεβιδώσει το καπάκι του σκληρού δίσκου. Κύριε ελέησον! Η φωτογραφία αυτή είναι άσχετη γενικώς. Δεν υφίσταται τέτοιο "στήσιμο", οτιδήποτε κι αν θέλεις να κάνεις με τον υπολογιστή σου. Δεν είσαι ηλίθιος για να ξεβιδώσεις το καπάκι του σκληρού σου δίσκου ενώ αυτός λειτουργεί, αλλά, ακόμα κι αν θέλεις το κάνεις (για να δεις τι θα γίνει, βρε αδερφέ!), δεν θα κοιτάς με προσοχή την οθόνη του BIOS εκείνη τη στιγμή! Μα τι στο καλό, δεν έχουν κάποιον σχετικό με υπολογιστές να τους πει ότι η συγκεκριμένη φωτογραφία "δεν στέκει"; Πού νομίζουν ότι ζούμε; Στον Μεσαίωνα; Κλείνω την παρένθεση.
Προσπέρασα λοιπόν την εντελώς άσχετη φωτογραφία του επίμαχου θέματος και βούτηξα στο ψαχνό. Και πράγματι, έτσι ήταν. Να, λοιπόν, που έγινε κι αυτό. Τελικά, η Ελληνική Αστυνομία πρέπει να έχει εκσυγχρονιστεί χοντρά κι εγώ δεν το έχω πάρει χαμπάρι. Σύμφωνα με το δημοσίευμα, οι λεγόμενοι "χάκερς" φαίνεται ότι χρησιμοποιούσαν τις εγκαταστάσεις του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών για να συνδέονται με τα "πανταχού παρόντα" ροζ τηλέφωνα, με αποτέλεσμα το Ιδρυμα να ζημιωθεί δεκάδες εκατομμύρια δραχμές. Δυστυχώς, δεν έχω άλλα στοιχεία για τους ίδιους τους hackers -ούτε καν τα nicknames τους- εκτός από το ότι ήταν φοιτητές στο Πανεπιστήμιο Ξάνθης ο ένας και στο Πανεπιστήμιο Κρήτης ο άλλος.
Αν υπάρξουν νεότερα, θα είστε οι πρώτοι που θα τα μάθετε. PC

ΠΛΑΤΣ ΠΛΟΥΤΣ

Οπως καταλαβαίνετε, ήρθε η ώρα να πάμε και εμείς για κανένα μπανάκι. Ε, καιρός μας ήταν.

Δεν θα 'θελα να μάθετε από άλλον ότι το συγκεκριμένο άρθρο γράφτηκε με τα βατραχοπέδιλα στα πόδια και τη μάσκα παραμάσχαλα, για το λόγο αυτόν σας το δηλώνω ευθαρσώς και απερίφραστα ο ίδιος. Για λίγες μέρες θα πάψουν να με παιδεύουν οι γνωστοί "αξιότιμοι κύριοι" και θα ζήσω για λίγο την ουτοπία τού να είμαι κύριος του εαυτού μου.
Οχι, βέβαια, ότι θα κρατήσει πολύ - το ξέρω αυτό πια πολύ καλά. Αλλά από το ολότελα...
Τις περισσότερες από τις (λιγοστές κατ' εμέ, υπεραρκετές κατά τους αξιότιμους) "ξέγνοιαστες μέρες" μου θα τις περάσω σε ένα μικρούλι νησάκι κοντά στο Βόλο, όπου δεν υπάρχουν ούτε αυτοκίνητα ούτε δρόμοι, ενώ λέγεται ότι ακόμα και τα κινητά τηλέφωνα εκεί κάνουν διακοπές... Ω, υπέρτατη ευτυχία!
Καλές διακοπές, λοιπόν, σε όλους και από Σεπτέμβρη πάλι εδώ θα είμαστε.

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΜΠΟΡΙΟ
Προσέξτε τις παγίδες!

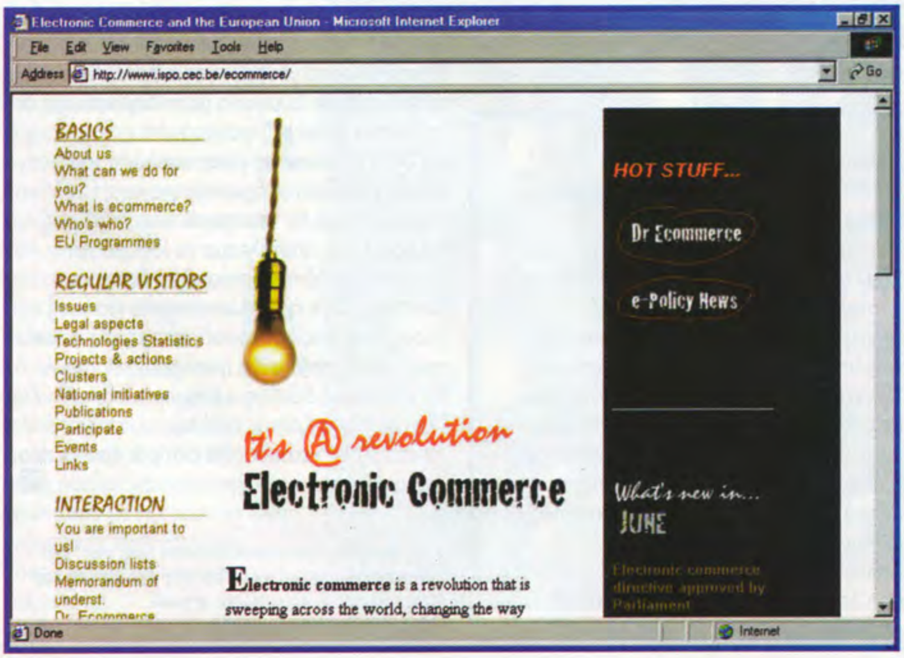
Μπορεί το ηλεκτρονικό εμπόριο να κερδίζει συνεχώς νέους φίλους και οι εταιρίες να καλοβλέπουν αυτή τη δικτυακή μορφή πωλήσεων, εντούτοις τα προβλήματα συνεχίζουν να υπάρχουν. Προτού, λοιπόν, κάνετε οποιαδήποτε αγορά μέσω του Internet, σκεφτείτε το καλά και έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα, για να μη βρεθείτε προ -δυσάρεστων- εκπλήξεων.

Οσο περισσότερο "ηλεκτρονικός" γίνεται ο πολιτισμός μας, όσο περισσότερο εξαρτάται από τον κυβερνοχώρο η καθημερινή ζωή μας, τόσο τα προβλήματα της ηλεκτρονικής συναλλαγής και επικοινωνίας θα αυξάνουν. Η μόδα των τελευταίων ετών θέλει το ηλεκτρονικό εμπόριο να γίνεται όλο και πιο δημοφιλές και να τραβά το ενδιαφέρον τόσο των εταιριών όσο και των επίδοξων πελατών. Οι αγορές μέσω του Διαδικτύου αυξάνονται με γεωμετρική πρόοδο και όλα δείχνουν ότι σε λίγα χρόνια λίγοι θα είναι αυτοί που θα φεύγουν από το σπίτι τους και θα αφήνουν το σαλονάκι τους για να αγοράσουν οτιδήποτε. Μη σας πω ότι, όπως λένε κάποιοι, οι παραγγελίες θα γίνονται μόνες τους από τις συσκευές μόλις αυτές θα διαπιστώνουν ελλείψεις (το ψυγείο θα παραγγέλνει γάλα, το computer CD κ.ο.κ.).

Οπως συμβαίνει, όμως, με τα περισσότερα από αυτά που υπάρχουν και κινούνται στο Διαδίκτυο, πίσω από τη βιτρίνα και το περιτύλιγμα υπάρχει μία πιο ύποπτη, πιο επικίνδυνη πλευρά. Γι' αυτήν την κατάσταση δεν ευθύνεται μόνο το ότι η ηλεκτρονική αγορά είναι ακόμη στα πρώτα βήματά της. Εξίσου υπεύθυνη είναι η ίδια η φύση του Internet, η οποία προκαλεί προβλήματα και εμφανίζει δυσχέρειες που είναι σχετικά δύσκολο να αντιμετωπιστούν. Η ολοκλήρωση μίας εμπορικής συναλλαγής μέσω του Διαδικτύου μπορεί να έχει διάφορες παρενέργειες: να μη λάβετε ποτέ αυτό για το οποίο πληρώσατε, αλλά να έρθει στο γραμματοκιβώτιό σας κάτι άλλο, λίγο... διαφορετικό από εκείνο της φωτογραφίας, να μη λάβετε τίποτα (ποτέ!), να κάνετε τη σωστή αγορά, αλλά κάποιος να υποκλέψει τον κωδικό της πιστωτικής κάρτας σας και να κάνει αγορές κατά βούληση με το δικό σας "πλαστικό χρήμα". Ολα αυτά έχουν συμβεί και μπορούν να συμβούν στον καθένα εάν δεν είναι προσεκτικός. Υπάρχουν ορισμένες βασικές αρχές που πρέπει να ακολουθείτε όταν πρόκειται να κάνετε μία ηλεκτρονική αγορά, προκειμένου να περιορίσετε τους κινδύνους και τα προβλήματα.

Πρώτη και βασικότατη αρχή είναι να ελέγχετε πάντοτε την "πραγματική ύπαρξη" της εταιρίας από την οποία θέλετε να αγοράσετε κάτι (είτε προϊόν είτε υπηρεσία). Εχει διεύθυνση και τηλέφωνο η εταιρία; Μπορεί κάποιος να την αναζητήσει και εκτός κυβερνοχώρου; Αν οι απαντήσεις είναι θετικές σε αυτές τις ερωτήσεις, τότε βρίσκεστε σε καλό δρόμο και η εταιρία που έχετε βρει μάλλον διαθέτει κάποια σοβαρότητα. Εξάλλου, καλό είναι να κάνετε αγορές μόνο από γνωστές εταιρίες, για την υπευθυνότητα των οποίων έχετε πληροφόρηση. Προσέξτε ιδιαιτέρως τις πολύ καλές προσφορές. Αν μία τιμή σάς φαίνεται "εξοργιστικά" χαμηλή, προσέξτε! Αν μάλιστα η προσφορά αυτή μπορεί να βρεθεί μόνο στο Δίκτυο, μην πέσετε στην παγίδα. Ψάξτε το περισσότερο. Κάποιο λάκκο έχει η φάβα! Οι τιμές που βρίσκετε στο Internet ενδέχεται να εμφανίζονται διαφορετικές από αυτές που τελικά θα χρειαστεί να πληρώσετε. Αυτό μπορεί να συμβεί επειδή ίσως να υπάρχουν ειδικοί φόροι που πρέπει να πληρώσετε (όπως ΦΠΑ) ή άλλα έξοδα, τα οποία δεν λάβατε υπόψη (και το site δεν ήθελε να λάβετε!). Αν δεν υπάρχουν αυτές οι πληροφορίες στις σελίδες του site, τότε το δίκιο είναι με το μέρος σας. Αν όμως αμελήσατε να διαβάσετε τα "ψιλά γράμματα" κάποιου site, τότε φταίτε εσείς που δεν προσέξατε όσο έπρεπε. Γι' αυτό, έχετε πάντοτε τα μάτια σας ορθάνοιχτα και προσπαθήστε να είστε όσο πιο καχύποπτοι γίνεται.

Τα ζητήματα ασφάλειας προσωπικών δεδομένων και κυρίως κάποιων ευαίσθητων πληροφοριών, όπως ο αριθμός της πιστωτικής κάρτας σας, είναι εξίσου σημαντικά θέματα. Για να αποκαλύψετε οποιοδήποτε τέτοιο δεδομένο σιγουρευτείτε ότι το site χρησιμοποιεί secure



server για την ολοκλήρωση της συναλλαγής. Οπως και να έχει πάντως, μην αποκαλύπτετε ποτέ προσωπικά στοιχεία που δεν χρειάζονται για μία ηλεκτρονική αγορά (όπως, τον προσωπικό αριθμό λογαριασμού σας στην τράπεζα).

Καλό είναι να γνωρίζετε τα δικαιώματά σας ως καταναλωτής. Πρέπει να ξέρετε ότι οι περισσότερες διατάξεις που ισχύουν για το εμπόριο του "πραγματικού κόσμου" ισχύουν χωρίς μεγάλες διαφορές και για το e-commerce. Η Ευρωπαϊκή Ενωση μέσω των αρμόδιων οργάνων έχει λάβει αποφάσεις σχετικά με τους κανονισμούς που πρέπει να διέπουν το e-commerce, οι οποίοι φυσικά ισχύουν και για τη χώρα μας. Σύμφωνα με την πιο πρόσφατη οδηγία που αφορά στο e-commerce, η Ε.Ε. ορίζει όσον αφορά στις ηλεκτρονικές εμπορικές επικοινωνίες τις ακόλουθες αρχές για κάθε κράτος-μέλος:

- Υποχρέωση διαφάνειας στις εμπορικές επικοινωνίες.
- Υποχρέωση ειδικής ένδειξης στις μη ζητηθείσες εμπορικές επικοινωνίες μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (αναφέρεται στις πρακτικές spamming).
- Γενική αρχή της έγκρισης της εμπορικής επικοινωνίας για τα νομοθετικά κατοχυρωμένα επαγγέλματα, εφόσον τηρούνται οι κανόνες του επαγγέλματος.

Γενικά, πάντως, το τοπίο άρχισε να ξεκαθαρίζει τον τελευταίο καιρό και τα θεσμικά όργανα των κρατών-μελών και της Ε.Ε. προσπαθούν να ορίσουν τις βασικές προϋποθέσεις και τους νόμους που πρέπει να διέπουν τη νέα μορφή εμπορικής συναλλαγής. Μάλιστα, η Ε.Ε. έχει ανεβάσει ειδικό site αφιερωμένο στο ηλεκτρονικό εμπόριο, με άφθονες σχετικές πληροφορίες και αρκετά fora για την ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των χρηστών. Μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση: http://www. ispo.cec.be/ecommerce/.

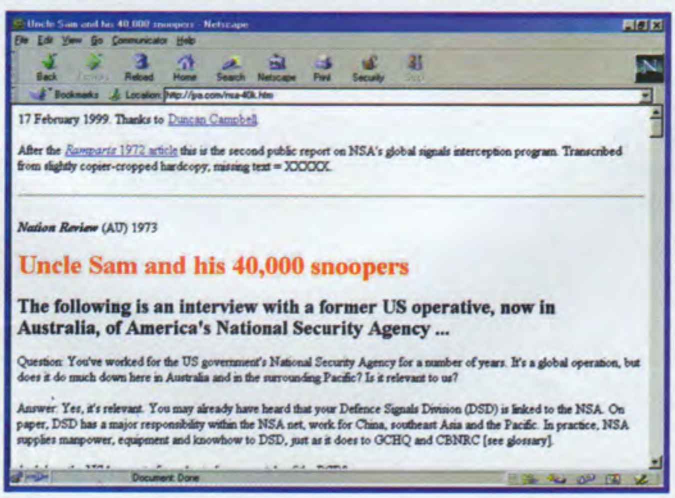
Το Υπουργείο Ανάπτυξης και η Εθνική Επιτροπή Γενικού Εμπορίου δημιούργησαν την Εθνική Επιτροπή Ηλεκτρονικού Εμπορίου, η οποία είναι επιφορτισμένη με τον έλεγχο της ηλεκτρονικής εμπορικής δραστηριότητας στην Ελλάδα. Η Επιτροπή αυτή ασχολείται με το σχεδιασμό της εθνικής στρατηγικής σε θέματα ηλεκτρονικού εμπορίου, την κατάρτιση του αναγκαίου θεσμικού πλαισίου και τη διατύπωση συγκεκριμένων προτάσεων προς την ελληνική κυβέρνηση, όλους τους εμπλεκόμενους φορείς και τα αρμόδια υπουργεία, καθώς και με πλείστες άλλες δραστηριότητες σχετικές με το ηλεκτρονικό εμπόριο. Η διεύθυνση της ειδικής αυτής υπηρεσίας είναι: http://www.gge.gr/08commerce/comm.htm

ΤΟ ΕΥΡΩΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΔΡΑΣΗ

Σε προηγούμενο τεύχος (Νοέμβριος 1999) είχα αναφερθεί στο θέμα της παρακολούθησης των ευρωπαϊκών τηλεπικοινωνιών από το σύστημα ECHELON, το οποίο καταγράφει με αυτοματοποιημένες διαδικασίες "ύποπτες" λέξεις και φράσεις που ανταλλάσσονται μέσω φαξ, τηλεφωνικών συνδιαλέξεων, e-mails και άλλων μέσων επικοινωνίας, παραβιάζοντας κατάφορα την ελευθερία των πολιτών και το απόρρητο της επικοινωνίας. Φαίνεται ότι η δημοσιότητα που πήρε το θέμα στα ΜΜΕ όλης της Ευρώπης, καθώς και οι πολλές φωνές διαμαρτυρίας που ακούστηκαν από επώνυμους και ανώνυμους, ενεργοποίησαν τα αντανακλαστικά του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου, το οποίο ανέλαβε δράση συστήνοντας ειδική Ανακριτική Επιτροπή, με σκοπό τη διεξαγωγή έρευνας για το ζήτημα του ECHELON. Η σύσταση της Επιτροπής αυτής αποτελεί την τελική κατάληξη των διαβουλεύσεων γύρω από το θέμα που είχαν ξεκινήσει στο Κοινοβούλιο ήδη από τον Φεβρουάριο, οπότε και είχε γίνει γνωστή μία ειδική έκθεση σχετικά με το ECHELON (οι φίλοι της στήλης θα θυμούνται ότι το είχαμε γράψει στο τεύχος της 1ης Απριλίου 2000), η οποία δήλωνε σαφέστατα ότι το συγκεκριμένο κατασκοπευτικό σύστημα είναι μία πραγματικότητα και όχι αποκύημα φαντασίας, βγαλμένης μέσα από τις περιπέτειες του James Bond.

Πρέπει να ξέρετε ότι οι περισσότερες διατάξεις που ισχύουν για το εμπόριο του "πραγματικού κόσμου" ισχύουν χωρίς μεγάλες διαφορές και για το e-commerce. Η Ευρωπαϊκή Ενωση μέσω των αρμόδιων οργάνων έχει λάβει αποφάσεις σχετικά με τους κανονισμούς που πρέπει να διέπουν το e-commerce, οι οποίοι φυσικά ισχύουν και για τη χώρα μας.





Η ειδική Επιτροπή του Ευρωκοινοβουλίου θα έχει ως πρώτο και κύριο μέλημά της να εξακριβώσει αν πραγματικά υπάρχει το σκιώδες ECHELON, το οποίο πλέον μοιάζει με φαντομά της διεθνούς κατασκοπίας, ενώ παράλληλα οφείλει να διαπιστώσει αν το εν λόγω σύστημα παραβιάζει νόμους της Ευρωπαϊκής Ενωσης που αφορούν στην ασφάλεια της επικοινωνίας. Επίσης, μέλημα της Επιτροπής θα είναι η διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους οι πολίτες της Ευρώπης θα μπορούσαν να προστατεύσουν τους εαυτούς τους από τους διάφορους "κοριούς". Θα προτείνει, τέλος, λύσεις για την αντιμετώπιση της οικονομικής κατασκοπίας και θα καταθέσει προτεινόμενες κυρώσεις για τα κράτη-μέλη που συμμετέχουν στο σύστημα. Εικάζεται ότι για τη δημιουργία και διατήρηση του ECHELON συνεργάζονται οι μυστικές υπηρεσίες των ΗΠΑ, της Μεγάλης Βρετανίας, της Νέας Ζηλανδίας, της Αυστραλίας και του Καναδά. Η Επιτροπή θα έχει στη διάθεσή της οκτώ μήνες για να φέρει εις πέρας την αποστολή της, ενώ στις προθέσεις της είναι να συνεργαστεί και με το Αμερικανικό Κογκρέσο, το οποίο είχε αντίστοιχες έρευνες και ακροάσεις τον Απρίλιο. Σε εκείνες τις ακροάσεις τόσο ο γενικός διευθυντής της CIA George Tenet όσο και ο αρχηγός της NSA Michael

Hayden αρνήθηκαν ότι οι ΗΠΑ κατασκοπεύουν τις ευρωπαϊκές τηλεπικοινωνίες. Πρέπει να σημειώσουμε ότι στην Επιτροπή του Κοινοβουλίου συμμετέχουν τέσσερις Ελληνες ευρωβουλευτές.

Αν και όλα τα προαναφερθέντα είναι ένα θετικό βήμα για τη διαλεύκανση του ζητήματος, εντούτοις ίσως τελικά η σύσταση της Επιτροπής να λειτουργήσει ως προκάλυμμα για το... "κουκούλωμα" του ζητήματος. Αυτό δε διότι η συγκεκριμένη Επιτροπή δεν θα έχει το δικαίωμα να καλέσει ανθρώπους για να καταθέσουν και δεν θα έχει πρόσβαση σε εμπιστευτικά έγγραφα! Τι είδους ανακριτική επιτροπή είναι λοιπόν; Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα σύστημα που παραβιάζει απροκάλυπτα και με εφιαλτικό τρόπο την ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων και το απόρρητο της επικοινωνίας και η Επιτροπή του Ευρωκοινοβουλίου θα έχει εντελώς περιορισμένες δυνατότητες. Εξάλλου, αν πραγματικά πίσω από το ECHELON κρύβονται όλες αυτές οι μυστικές υπηρεσίες, τότε πολύ αμφιβάλλω αν ποτέ μάθουμε τι συμβαίνει και αν πραγματικά υπάρχει αυτή η υπηρεσία. Ισως το τελικό αποτέλεσμα των ερευνών να είναι ότι "δεν υπάρχει" τίποτε αξιόμεμπτο.



ΔΙΑΚΟΠΕΣ: ΚΙ ΑΝ ΠΑΕΙ ΚΑΤΙ ΣΤΡΑΒΑ;

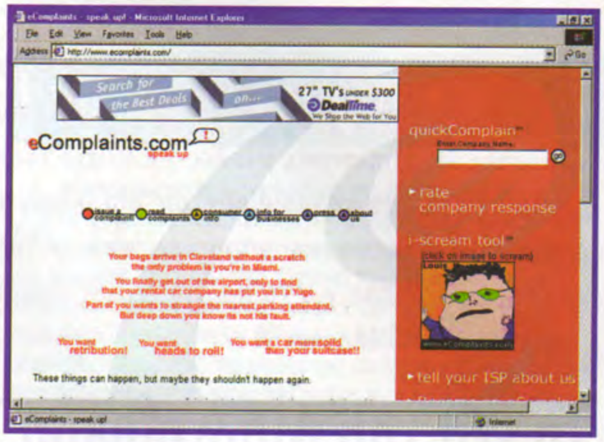
Ας κλείσουμε αυτό το καλοκαιρινό άρθρο με κάτι από... διακοπές! Στο τεύχος 124 σάς έδινα συμβουλές για την οργάνωση των διακοπών σας μέσω του Internet. Επειδή είναι πιθανό να κάνατε λανθασμένες επιλογές ή να σας πούλησαν... "φύκια για μεταξωτές κορδέλες" και τώρα κάθεστε στο μέρος που τελικά καταφέρατε να φτάσετε και με βρίζετε για όλα σας τα δεινά, σπεύδω να σας ενημερώσω ότι το Δίκτυο είναι ένας πολύ καλός τόπος για να δημοσιοποιήσετε τα παράπονά σας από κάποια εταιρία ή από τον ίδιο τον προορισμό. Οσον αφορά μάλιστα στις εταιρίες, είναι πολύ πιθανό μέσω κάποιων sites να βρείτε το δίκιο σας και να πάρετε μία καλή αποζημίωση για την ταλαιπωρία που ίσως σας προκάλεσε ένα ξενοδοχείο, το οποίο δεν σας έδωσε το δωμάτιο για το οποίο είχατε προπληρώσει, ή μία αεροπορική εταιρία, που έχασε τις βαλίτσες σας.

Τόπος για την κατάθεση ηλεκτρονικών παραπόνων κάθε λογής και εναντίον οποιασδήποτε εταιρίας είναι το eComplaints (www.ecomplaints.com). Το site έχει στόχο να προωθήσει τα συμφέροντα του καταναλωτή, κοινοποιώντας το πρόβλημά του όχι μόνο στην ενδιαφερόμενη εταιρία, αλλά και σε οποιονδήποτε επισκέπτη του κόμβου. Η δημοσίευση ενός παραπόνου είναι απλούστατη υπόθεση, ενώ απολαυστική είναι και η ανάγνωση των ήδη δημοσιευμένων



παραπόνων. Πρέπει να τονίσω ότι το εν λόγω site έχει μία ευρύτατη γκάμα δραστηριοποίησης, καθώς δεν περιορίζεται μόνο στα ταξιδιωτικά προβλήματα, αλλά φιλοξενεί από παράπονα έναντι καταστημάτων μέχρι προβλήματα που μπορεί να προκύψουν σε ένα εστιατόριο ("Γκαρσόν! Μια μύγα στο πιάτο μου!"). Αν, όμως, επισκεφτείτε την περιοχή Travel στα δημοσιευμένα παράπονα, θα δείτε ότι η θεματολογία εκτείνεται από τις αεροπορικές εταιρίες μέχρι τα δρομολόγια των τρένων. Το αρχείο των παραπόνων και η άριστη ταξινόμηση ανά κατηγορία παραπόνων μπορούν να σας χρησιμεύσουν και ως αποτρεπτικός οδηγός (για να μην πάτε εκεί που την πάτησαν άλλοι). Πώς να μη δημοσιεύσει το παράπονό του ο κακομοίρης που έδωσε στον παρκαδόρο το αυτοκίνητό του για να το παρκάρει κι εκείνος το στούκαρε σε έναν τοίχο; Τι να μας πει κι ο άλλος άμοιρος που του δώσανε για γεύμα σε μια πτήση πέντε ωρών κάτι που έμοιαζε με παιδικό γεύμα, ενώ η γυναίκα του έμεινε νηστική επειδή είχαν τελειώσει τα πιάτα για χορτοφάγους; Οπως και να έχει, όποιο πρόβλημα και αν συναντήσετε, το eComplaints σας δίνει μία πολύ καλή ευκαιρία να διαμαρτυρηθείτε και να πετύχετε κάτι.

Στο ίδιο πλαίσιο κινείται και το Air Travel Complaints (www.airtravelcomplaints.com), αν και είναι προσανατολισμένο αποκλειστικά σε παράπονα που απευθύνονται σε αεροπορικές εταιρίες. Και εδώ τα παράπονα δημοσιεύονται ανώνυμα για να μπορούν να τα δουν όλοι και επίσης στέλνονται και στην εταιρία στην οποία απευθύνεται το παράπονο. Παρεμφερή αποστολή έχει και το Travel Problems (www.travelproblems.com), αν και χρεώνει ένα στάνταρ ποσό για τη μεσολάβησή του μεταξύ καταναλωτή και εταιρίας, για τα fax, τηλέφωνα και e-mails που θα ανταλλάξει με την εταιρία κ.λπ. Αυτή είναι και η βασική διαφορά από τα άλλα sites, τα οποία βασίζονται περισσότερο στη διαφήμιση για τη συντήρησή τους.



Τέλος, μία περιοχή γεμάτη... άμμο από εξωτικές παραλίες και χιόνι από κοσμοπολίτικα θέρετρα στις Αλπεις είναι και το USENET. Υπάρχουν πολλά newsgroups αφιερωμένα στα ταξίδια γενικά ή και πιο εξειδικευμένα σε συγκεκριμένες κατηγορίες ταξιδιών ή σε ορισμένους προορισμούς. Σε αυτά τα newsgroups μπορείτε να βρείτε πλήθος πληροφοριών για μέρη του κόσμου που θα θέλατε να επισκεφτείτε, από ανθρώπους που τα έχουν επισκεφτεί και μπορούν να σας πουν από πρώτο χέρι τι πρέπει να περιμένετε από τον προορισμό που επιλέξατε. Σε αυτά τα newsgroups μπορείτε να δημοσιοποιήσετε το πρόβλημά σας για να επιστήσετε την προσοχή στους άλλους φιλόδοξους ταξιδευτές. Ρίξτε, λοιπόν, μια ματιά στα alt.travel, rec.travel και rec.travel.misc.

Και με μια καλοκαιρινή δόση έφτασε και αυτό το άρθρο στο τέλος του. Αντε, καλό καλοκαίρι! Να περάσετε καλά, να ξεκουραστείτε και να αφήσετε λίγο το computer στην ησυχία του...



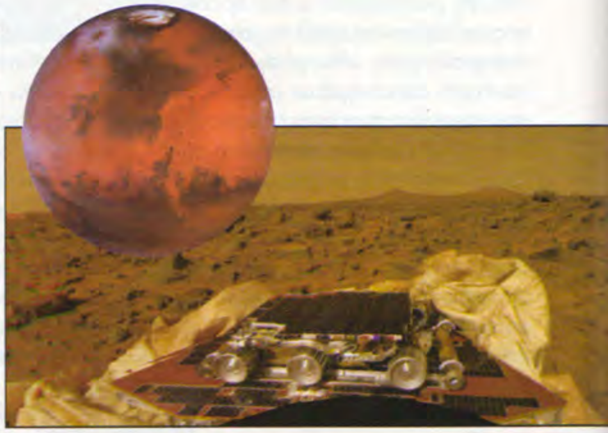
Πέντε φίλοι, φοιτητές στο Πανεπιστήμιο του Τορόντο, πείθονται από το μάγο Ασημόχλαινο Λορίν να ταξιδέψουν από το σήμερα στη Φιόναβαρ, τον Πρώτο από τους Κόσμους. Ο φαινομενικός λόγος είναι για να συμμετάσχουν στις εορταστικές εκδηλώσεις για τα πενήντα χρόνια της βασιλείας του Άιλελ, του Μεγάλου Βασιλέα της Μπρενίν. Στην πραγματικότητα, όμως, κάτι πολύ πιο σκοτεινό τους περιμένει εκεί, καθώς θα κληθούν να αντιμετωπίσουν την ίδια την ενσάρκωση του Κακού...

Το πρώτο βιβλίο της νέας τριλογίας του Guy Gavriel Kay με τίτλο «Το Υφαντό της Φιόναβαρ» κυκλοφορεί στα βιβλιοπωλεία.

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

Βρε τι πάθαμε φέτος! Ολος ο κόσμος βρίσκεται στην εξοχή και κάνει τα μπανάκια του, κι εμείς εδώ, στο λιοπύρι της Αθήνας, γράφουμε επιστημονικές στήλες... Ελπίζω τουλάχιστον να διαβάσετε τα όσα ακολουθούν, ως μία μικρή ανταμοιβή για την υπέρτατη θυσία που μπορεί να κάνει άνθρωπος (δηλαδή να ετοιμάζει άρθρα για το πρώτο τεύχος Αυγούστου στην ιστορία του "PC Master")!



Τα νέα του Διαστημικού Σταθμού

Επιτέλους! Επειτα από πολλές καθυστερήσεις που έφτασαν σε χρονική διάρκεια τα δύο έτη, και στις οποίες έχουμε αναφερθεί στο παρελθόν από αυτήν εδώ τη στήλη, το ρωσικό service module Zvezda, ένα καίριας σημασίας τμήμα του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού, εκτοξεύθηκε επιτυχώς από το κοσμοδρόμιο Baikonur του Καζακστάν στις 12 Ιουλίου και αναμένεται να συναντήσει στις 25 του ίδιου μήνα (το κείμενο αυτό γράφεται μερικές ημέρες πριν) ακόμα δύο τμήματα του Σταθμού, τα Zarya και Unity, που βρίσκονται ήδη σε τροχιά. Ο διευθυντής της NASA Daniel Goldin χαρακτήρισε μάλιστα το γεγονός ως "μία από τις πιο ευτυχισμένες και περήφανες στιγμές της ζωής του".

Ο κεντρικός υπολογιστής του Zvezda πρόκειται να αναλάβει το γενικό έλεγχο πλοήγησης του Σταθμού μέχρι τον επόμενο χρόνο, οπότε θα εκτοξευθεί από τις ΗΠΑ το ειδικό εργαστήριο που προβλέπεται για αυτό το σκοπό. Αξίζει δε να αναφερθεί πως η εκτόξευση του Zvezda δεν άφησε ασυγκίνητους τους... διαφημιστές! Ετσι, ένα τεράστιο logo της γνωστής αλυσίδας Pizza Hut είχε τοποθετηθεί στον πύραυλο με τον οποίο εκτοξεύθηκε το περιβόητο service module, κάτι για το οποίο η εταιρία φέρεται να πλήρωσε ένα εκατομμύριο δολάρια! Λέτε να μας έκαναν καμιά καλύτερη τιμή αν ζητούσαμε να μπει ένα logo του "PC Master" στην επόμενη εκτόξευση; Μπααα, χλωμό το βλέπω...

Στο μεταξύ, η NASA σε συνεργασία με τη ρωσική διαστημική εταιρία ετοιμάζουν ένα site στο Internet, όπου οι επισκέπτες θα μπορούν να βλέπουν φωτογραφίες από τη διαδικασία συναρμολόγησης του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού, μέσω μίας κάμερας που θα τοποθετηθεί για αυτόν το σκοπό. Το site θα βρίσκεται στη διεύθυνση EyeOnSpace.com, προς το παρόν ωστόσο δεν θα ανακαλύψετε ακόμα τίποτα εκεί. Under construction ο Σταθμός, under construction και το site...

Επειτα από πολλές καθυστερήσεις που έφτασαν σε χρονική διάρκεια τα δύο έτη, το ρωσικό service module Zvezda, ένα καίριας σημασίας τμήμα του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού, εκτοξεύθηκε επιτυχώς από το κοσμοδρόμιο Baikonur του Καζακστάν στις 12 Ιουλίου.





Αναβολή για τις αποστολές στον Αρη

Οπως σας έχουμε ήδη γράψει από τη στήλη, η NASA δεχόταν μεγάλες πιέσεις, εξαιτίας των αντίστοιχων σχεδίων που βρίσκονται σε εξέλιξη από άλλες διαστημικές εταιρίες, να ανακοινώσει όσο το δυνατόν συντομότερα τι μέλλει γενέσθαι με τις δικές της αποστολές προς τον Κόκκινο Πλανήτη. Ετσι, στις 17 Ιουλίου επρόκειτο να δώσει στη δημοσιότητα την τελική απόφαση για το ποια από τις δύο προτεινόμενες αποστολές θα πάρει το πράσινο φως, προκειμένου να ξεκινήσει για τον Αρη το 2003 (συνεχίζει να είναι ανοικτό το ενδεχόμενο για την αποστολή που έχει αρχικά προγραμματιστεί για το 2001). Οι δύο υποψηφιότητες που περίμεναν την έγκριση της NASA ήταν ένα διαστημόπλοιο που θα μπει σε τροχιά γύρω από τον Αρη εξοπλισμένο με μία κάμερα υψηλής ανάλυσης και ακρίβειας, καθώς και ένα ξαδερφάκι του Sojourner που θα προσεδαφιστεί στον Αρη χρησιμοποιώντας έναν αερόσακο παρόμοιο με αυτόν που διέθετε για τον ίδιο σκοπό ο Pathfinder το 1997. Ομως, η NASA άφησε τους δύο υποψήφιους στα... κρύα του λουτρού, αφού ανέβαλε την έκδοση της απόφασής της για δύο εβδομάδες αργότερα. Στο επόμενο τεύχος ελπίζουμε να σας έχουμε νεότερα σχετικά με το τι θα κυοφορήσει, τελικά, αυτή η καθυστέρηση...

Οι δύο υποψηφιότητες που περίμεναν την έγκριση της NASA ήταν ένα διαστημόπλοιο που θα μπει σε τροχιά γύρω από τον Αρη εξοπλισμένο με μία κάμερα υψηλής ανάλυσης και ακρίβειας, καθώς και ένα ξαδερφάκι του Sojourner που θα προσεδαφιστεί στον Αρη χρησιμοποιώντας έναν αερόσακο.

Ταχύτητα πέρα από τα όρια του φωτός

Πώς θα σας φαινόταν η είδηση ότι η ταχύτητα του φωτός ξεπεράστηκε, και μάλιστα από το... ίδιο το φως; Αν και απίστευτο, κι όμως είναι πέρα για πέρα αληθινό (άλλωστε η Πρωταπριλιά αργεί ακόμα). Στο πλαίσιο ενός πειράματος που έλαβε χώρα στο Πανεπιστήμιο του Princeton στο New Jersey, οι επιστήμονες κατάφεραν να μεταφέρουν μία δέσμη ακτίνων laser από τη μία άκρη ενός θαλάμου που περιείχε ατμούς καισίου στην άλλη τόσο γρήγορα, ώστε η δέσμη βγήκε στην έξοδο του θαλάμου προτού καλά καλά προλάβει να μπει ολόκληρη μέσα σε αυτόν! Συγκεκριμένα, ενώ το φως θα έπρεπε κανονικά να βγει από το θάλαμο 0.2 nanoseconds μετά την είσοδό του, αυτό βγήκε 62 nanoseconds προτού μπει, φτάνοντας σε μία ταχύτητα 300 φορές μεγαλύτερη της αναμενόμενης!

Στο πλαίσιο ενός πειράματος που έλαβε χώρα στο Πανεπιστήμιο του Princeton στο New Jersey, οι επιστήμονες κατάφεραν να μεταφέρουν μία δέσμη ακτίνων laser από τη μία άκρη ενός θαλάμου που περιείχε ατμούς καισίου στην άλλη τόσο γρήγορα, ώστε η δέσμη βγήκε στην έξοδο του θαλάμου προτού καλά καλά προλάβει να μπει ολόκληρη μέσα σε αυτόν!

Αν και, όπως δήλωσαν οι επιστήμονες, δεν θα πρέπει κανείς να παρασυρθεί από το γεγονός και να νομίσει πως η μέθοδος αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να σταλούν πληροφορίες πίσω στο χρόνο, ωστόσο αποδεικνύεται πως είναι δυνατόν να υπάρξουν συσκευές που λειτουργούν ως "φωτοενισχυτές", επιταχύνοντας το φως πέρα από το γνωστό μας όριο των 300.000 χιλιομέτρων ανά δευτερόλεπτο και, κατά συνέπεια, αλλάζοντας τη μέχρι πρότινος κυρίαρχη άποψη για το "αϊνστάνειο σύμπαν".

Ηδη άρχισε να γίνεται κουβέντα για υπολογιστές νέας τεχνολογίας, που θα χρησιμοποιούν μόρια φωτός για τη μεταφορά των πληροφοριών σε υπερυψηλές ταχύτητες, ωστόσο είναι φυσικά πολύ νωρίς για να συζητήσουμε το ενδεχόμενο μίας νέας επανάστασης στη φυσική και την πληροφορική. Ορισμένοι ειδικοί αμφισβητούν το ότι τα μόρια φωτός που βγήκαν έξω από το θάλαμο καισίου ήταν τα ίδια με αυτά που μπήκαν σε αυτόν, αφήνοντας πάντως ανοικτό το ερώτημα "πώς δημιουργήθηκαν τα νέα μόρια". Για να δούμε μπας και καταφέρουμε κι εμείς -επιτέλους- το όνειρο δεκαετιών: να δούμε το "PC Master" να τυπώνεται προτού ακόμα το γράψουμε...



Ενα φεγγάρι για τον Δία

Αστρονόμοι από το Πανεπιστήμιο της Αριζόνα και το Αστροφυσικό Παρατηρητήριο του Smithsonian ανακάλυψαν πριν από μερικές ημέρες πως ένα ουράνιο αντικείμενο που βρίσκεται στο πλανητικό σύστημα του Δία και που μέχρι στιγμής πιστευόταν πως είναι αστεροειδής ή κομήτης, κατά πάσα πιθανότητα αποτελεί τον δέκατο έβδομο δορυφόρο του μεγαλύτερου πλανήτη στο ηλιακό μας σύστημα. Η διάμετρος του νέου δορυφόρου, που φέρει την κωδική ονομασία S/1999 J1, φτάνει μόλις τα 5 χιλιόμετρα, γεγονός που τον αναδεικνύει ως τον μικρότερο από όλους τους δορυφόρους των πλανητών που υπάρχουν στη "συμπαντική" γειτονιά μας. Οι αστρονόμοι κατάλαβαν μόλις το μήνα που μας πέρασε πως το ουράνιο αυτό σώμα δεν βρισκόταν σε τροχιά γύρω από τον Ηλιο, αλλά γύρω από τον Δία. Η οριστική πάντως απόφαση για την κατάταξή του ως δορυφόρου θα ληφθεί μετά την ολοκλήρωση ορισμένων ακόμα παρατηρήσεων και μετρήσεων, οι οποίες όμως θα καθυστερήσουν για μερικούς μήνες ακόμη, αφού ο Δίας αυτό τον καιρό βρίσκεται πολύ κοντά στον Ηλιο, κάτι που δυσχεραίνει το έργο των αστρονόμων. Η προηγούμενη φορά που είχε ανακαλυφθεί ένας νέος δορυφόρος του Δία ήταν 26 ολόκληρα χρόνια πριν, το 1974, όταν διαπιστώθηκε η παρουσία του Leda, η διάμετρος του οποίου δεν ξεπερνά τα 15 χιλιόμετρα. Οσοι είστε ρομαντικοί, μπορείτε τώρα να κλείσετε τα μάτια σας και να φανταστείτε έναν ουρανό με 17 φεγγάρια...

Ενα ουράνιο αντικείμενο που βρίσκεται στο πλανητικό σύστημα του Δία και που μέχρι στιγμής πιστευόταν πως είναι αστεροειδής ή κομήτης, κατά πάσα πιθανότητα αποτελεί τον δέκατο έβδομο δορυφόρο του μεγαλύτερου πλανήτη στο ηλιακό μας σύστημα.





Λιοντάρια υπό... προστασία!



Όχι, δεν θα αναφερθούμε στον βασιλιά των ζώων, αλλά στα θαλάσσια λιοντάρια, τα συμπαθέστατα αυτά θηλαστικά που ζουν και ευδοκιμούν σε ορισμένους από τους πλέον πανέμορφους βιότοπους του πλανήτη μας. Ανάμεσα σε αυτούς συγκαταλέγεται και η Αλάσκα, όπου όμως οι θαλάσσιοι λέοντες αντιμετωπίζουν κίνδυνο εξαφάνισης, αφού ο πληθυσμός τους έχει μειωθεί δραματικά (34.000 σήμερα, 230.000 το 1965, ποσοστό μείωσης που ξεπερνά το 80%!). Επειδή το βασικό αίτιο της εξόντωσης του είδους στην Αλάσκα είναι η αλιεία του μπακαλιάρου και άλλων ψαριών που αποτελούν την κύρια τροφή των θαλάσσιων λιονταριών, ένας δικαστής των ΗΠΑ εξέδωσε απόφαση με την οποία απαγορεύεται η αλιεία στη συγκεκριμένη πολιτεία με τη χρήση της παραδοσιακής τράτας.

Οι θαλάσσιοι λέοντες στην Αλάσκα αντιμετωπίζουν κίνδυνο εξαφάνισης, αφού ο πληθυσμός τους έχει μειωθεί δραματικά (34.000 σήμερα, 230.000 το 1965, ποσοστό μείωσης που ξεπερνά το 80%!).

Αν και οι ακτιβιστές που κινούνται στο χώρο της οικολογίας ενθουσιάστηκαν με την απόφαση, επικρατεί έντονος προβληματισμός σχετικά με το αν τα συμφέροντα των ζώων πρέπει να υπερτερούν έναντι αυτών των ανθρώπων, μια και η απόφαση αναμένεται να κοστίσει στην αλιεία της περιοχής γύρω στα 100 εκατομμύρια δολάρια φέτος και περί τα 175 εκατομμύρια δολάρια μονάχα το πρώτο μισό του 2001! Το πρόβλημα γίνεται εντονότερο αν σκεφτεί κανείς πως οι περισσότεροι κάτοικοι της Αλάσκα ζουν σχεδόν αποκλειστικά από το ψάρεμα. Δύσκολοι καιροί για λιοντάρια και ανθρώπους...

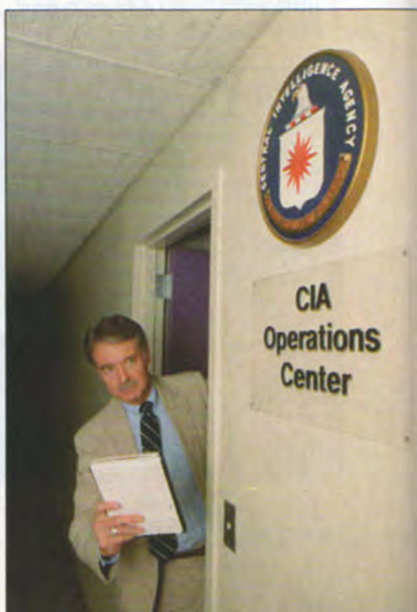


Απόρρητα έγγραφα της CIA στο Internet

Η διάδοση του Internet σε ολόκληρο τον κόσμο προκαλεί ουκ ολίγες φορές πονοκέφαλο στις κυβερνητικές και μυστικές υπηρεσίες, μια και πλέον η παραμικρή διαρροή μιας πληροφορίας μπορεί να μεταφραστεί σε ταυτόχρονη ανάρτησή της σε εκατοντάδες ή χιλιάδες sites ανά την υφήλιο μέσα σε διάστημα μόλις μερικών ωρών. Κάτι τέτοιο συνέβη και πριν από μερικές ημέρες, όταν ένα Web site δημοσίευσε απόρρητα έγγραφα της CIA, και συγκεκριμένα μία αναφορά σχετικά με την επίσημη επίσκεψη Ιαπώνων στελεχών της PSIA (η ιαπωνική Public Security Investigation Agency, αντίστοιχη της CIA) και την ενημέρωση που τους παρασχέθηκε για τους στόχους και τη δομή των αμερικανικών μυστικών υπηρεσιών, καθώς και μία λίστα με ονόματα Ιαπώνων πρακτόρων. Μάλιστα οι αρχές της Ιαπωνίας ζήτησαν, μέσω του FBI, από τον υπεύθυνο του site (Cryptome - http://jya.com/crypto.htm - πρόκειται για μία σελίδα ενάντια στη μυστική διπλωματία) John Young να αποσύρει τα έγγραφα, αυτός όμως αρνήθηκε. Ωστόσο, από τις 21 έως τις 25 Ιουλίου ο server δεν λειτουργούσε, κάτι που ο Young αποδίδει σε πιθανή επίθεση τύπου "Denial of Service" που δέχθηκε από άγνωστη πηγή. Τη στιγμή, πάντως, που γράφονται αυτές οι γραμμές, ο server βρίσκεται σε κανονική λειτουργία και ελπίζουμε να μη δεχθεί άλλες "άνωθεν πιέσεις" στο μέλλον από γνωστούς-αγνώστους...



Ένα Web site δημοσίευσε απόρρητα έγγραφα της CIA, και συγκεκριμένα μία αναφορά σχετικά με την επίσημη επίσκεψη Ιαπώνων στελεχών της PSIA καθώς και μία λίστα με ονόματα Ιαπώνων πρακτόρων.



Mars Simulation

Ενα εξαιρετικά ενδιαφέρον πείραμα λαμβάνει χώρα αυτή την εποχή στο νησί Devon του Καναδά. Συγκεκριμένα, μία ομάδα μελών της Mars Society έχει δημιουργήσει μία πρωτότυπη βάση, στην οποία οι άνθρωποι της κοινότητας προσπαθούν να εξομοιώσουν τις συνθήκες που επικρατούν στον Κόκκινο Πλανήτη. Δυστυχώς, στις αρχές Ιουλίου, ένα αεροπλάνο που μετέφερε τροφές και προμήθειες για την ομάδα έριξε κατά λάθος το φορτίο του επάνω στην κύρια κατασκευή της βάσης, όπου διέμεναν οι "άποικοι", με συνέπεια ένα μεγάλο τμήμα της να καταστραφεί.

Μια και η επιδιόρθωση του κτίσματος θα καθυστερήσει για περίπου έναν χρόνο, τα μέλη της Mars Society αναγκάστηκαν να το εκκενώσουν. Συνεχίζουν ωστόσο να δοκιμάζουν διάφορα όργανα και συσκευές που είναι απαραίτητα για τη διατήρηση των επιθυμητών φυσικών και περιβαλλοντικών συνθηκών, προκειμένου να μπορέσουν το επόμενο καλοκαίρι, οπότε και αναμένεται να συνεχιστεί το πείραμα, να ζήσουν σε ένα μέρος που θα θυμίζει όσο το δυνατόν περισσότερο τον Αρη. Ταυτόχρονα, τα επιστημονικά επιτελεία της NASA εργάζονται πυρετωδώς για να διατηρήσουν την περιοχή κοντά στα στάνταρ του Κόκκινου Πλανήτη. Η επιλογή του Devon Island δεν υπήρξε άλλωστε τυχαία, μια και το συγκεκριμένο νησί ενσωματώνει ουκ ολίγα χαρακτηριστικά του αρειανού τοπίου, ανάμεσα στα οποία δεσπόζει ο επιβλητικός κρατήρας Haughton. Αν όλα πάνε καλά, σίγουρα οι πρώτοι υποψήφιοι αστροναύτες για τον Αρη θα περάσουν αρκετές από τις ημέρες της εκπαίδευσής τους εκεί...

Μία ομάδα μελών της Mars Society έχει δημιουργήσει μία πρωτότυπη βάση, στην οποία οι άνθρωποι της κοινότητας προσπαθούν να εξομοιώσουν τις συνθήκες που επικρατούν στον Κόκκινο Πλανήτη.





Ενα... πεινασμένο robot!

Καθώς η ρομποτική εξελίσσεται (δείτε στη συνοδευτική φωτογραφία τον πρωθυπουργό της Ιαπωνίας να χορεύει αγκαζέ με έναν χαριτωμένο εκπρόσωπο του είδους), οι σχετικές ειδήσεις γίνονται όλο και πιο εκπληκτικές. Μία από αυτές, όμως, πραγματικά μας ξάφνιασε: Στις 19 Ιουλίου, λοιπόν, Αμερικανοί επιστήμονες ανακοίνωσαν, ούτε λίγο ούτε πολύ, την κατασκευή του πρώτου ρομπότ που θα τρέφεται με κρέας! Πρόκειται για τον Chew-Chew, που μετατρέπει το φαγητό σε ηλεκτρική ενέργεια, την οποία στη συνέχεια χρησιμοποιεί για τη λειτουργία του.



Οπως χαρακτηριστικά επισημαίνει ο καθηγητής Stuart Wilkinson του Πανεπιστημίου της Φλόριντα, κατασκευαστής του Chew-Chew, "υπάρχει βέβαια ο κίνδυνος το ρομπότ να διαπιστώσει πως υπάρχουν πολλοί άνθρωποι εκεί έξω και να αποφασίσει να τους δει ως τροφή". Κύριε καθηγητά, αν δεν αστειεύεστε, φυσικά, δεν φέρνετε λίγο το ρομποτάκι σας και προς τα δω; Οι συντάκτες του "PC Master" έχουν αρχίσει τελευταία να συνηθίζουν το παραδοσιακό μαστίγιο και μάλλον θα χρειαστεί η βοήθεια της σύγχρονης τεχνολογίας για να παραδίδουν εγκαίρως τα άρθρα τους... PC

Στις 19 Ιουλίου, Αμερικανοί επιστήμονες ανακοίνωσαν, ούτε λίγο ούτε πολύ, την κατασκευή του πρώτου ρομπότ που θα τρέφεται με κρέας!



INKJET ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

Οικιακής χρήσης

Ο εκτυπωτής είναι ένα περιφερειακό του οποίου η χρησιμότητα είναι γνωστή. Κάθε χρήστης υπολογιστή θέλει να έχει στη διάθεσή του έναν τρόπο να τυπώνει εικόνες και κείμενα. Ειδικά με την εξάπλωση του Internet, η ανάγκη για αγορά ενός εκτυπωτή είναι μεγάλη. Βέβαια, το τελικό προϊόν που θα αγοράσει ο καθένας εξαρτάται άμεσα από τις ανάγκες του. Στην αγορά κυκλοφορούν πολλά μοντέλα από διάφορους κατασκευαστές και η επιλογή είναι αρκετά δύσκολη. Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε τρία αντιπροσωπευτικά δείγματα εκτυπωτών, που απευθύνονται σε διαφορετικούς ανθρώπους. Τα χαρακτηριστικά τους καθώς και η τιμή πώλησης διαφέρουν σημαντικά και έτσι ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει σύμφωνα με τις απόλυτες ανάγκες του.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

APOLLO P-2200

Η Apollo ιδρύθηκε τον Ιανουάριο του 1999. Πρόκειται για θυγατρική εταιρία της Hewlett-Packard με αντικείμενο την κατασκευή εκτυπωτών χαμηλού κόστους, βασισμένων στην τεχνολογία και την τεχνογνωσία της εταιρίας στο χώρο. Το παρόν μοντέλο είναι η πιο πρόσφατη δημιουργία της. Πρόκειται για έναν εκτυπωτή που με την πρώτη ματιά εντυπωσιάζει. Διαθέτει όμορφο σχεδιασμό, ο οποίος ξεφεύγει από τα τετριμμένα που έχουμε συνηθίσει. Χάρη στα μπλε κομμάτια του, τα οποία δένουν ομοιόμορφα με το σύνολο, ο εκτυπωτής δίνει μία διαφορετική αίσθηση στο γραφείο.

Η σύνδεση της συσκευής με τον υπολογιστή πραγματοποιείται μέσω παράλληλης θύρας. Καθώς απευθύνεται στη low end αγορά, δεν διαθέτει USB θύρα, για να κρατηθεί το κόστος σε χαμηλά επίπεδα. Ωστόσο, ακόμα και μέσω της παράλληλης θύρας, η εγκατάστασή της ολοκληρώνεται απρόσκοπτα. Σε κανένα σημείο δεν προβληματίζει.

Η τεχνολογία του εκτυπωτή, όπως προαναφέραμε, βασίζεται στις επιτεύξεις της Hewlett-Packard. Ακολουθεί Photo Ret II τρόπο εκτύπωσης και περιλαμβάνει 512KB μνήμης. Ο τροφοδότης χαρτιού είναι αυτόματος και έχει δυνατότητα διαχείρισης 100 φύλλων. Η εκτύπωση επιτυγχάνεται μέσω δύο cartridges, εκ των οποίων το ένα είναι μονόχρωμο και το άλλο τρίχρωμο. Μάλιστα, το τρίχρωμο είναι δυνατόν να αντικατασταθεί για να χρησιμοποιηθεί το φωτογραφικό μελάνι της Hewlett-Packard.

Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει ο Apollo P-2200 ανέρχεται στα 600x600dpi και η οποία χρησιμοποιείται για ασπρόμαυρες εκτυπώσεις. Κατά τη διάρκεια έγχρωμης εκτύπωσης, η ανάλυση που χρησιμοποιείται ανέρχεται στα 300x300dpi, ενώ όταν χρησιμοποιείται το φωτογραφικό μελάνι, η ανάλυση ανεβαίνει στα 600x300dpi.

Το αποτέλεσμα που επιτυγχάνει το μοντέλο είναι μάλλον μέτριο. Η χρωματική απεικόνιση είναι ικανοποιητική, ωστόσο είναι φανερό ότι η ανάλυση που χρησιμοποιεί δεν αρκεί για φωτογραφικές εκτυπώσεις. Θετικό είναι το γεγονός ότι το φαινόμενο του banding είναι ιδιαίτερα περιορισμένο, σε αντίθεση με άλλα μοντέλα της κατηγορίας.



APOLLO P-2200

ΥΠΕΡ
- Χαμηλή τιμή
- Ομορφος σχεδιασμός

ΚΑΤΑ
- Μέτρια ποιότητα

Από την άλλη, η ταχύτητα του Apollo P-2200 κυμαίνεται σε ικανοποιητικό επίπεδο, πάντα σε σχέση με την κατηγορία στην οποία εντάσσεται. Οι τέσσερις σελίδες ανά λεπτό σε draft κείμενο είναι ικανοποιητική ταχύτητα. Οταν χρησιμοποιείται χρώμα στις εκτυπώσεις, η ταχύτητα μειώνεται αισθητά.

Σε θέματα συμβατότητας, ο εκτυπωτής διαθέτει driver συμβατό με Windows 3.lx/95/98/NT. O driver που διατίθεται είναι αρκετά εύχρηστος και δεν προκαλεί προβλήματα, παρέχοντας πλήθος επιλογών.

Σε γενικές γραμμές το παρόν μοντέλο είναι μία πρόταση που διακρίνεται για τη χαμηλή τιμή της. Για όσους αναζητούν έναν φθηνό inkjet εκτυπωτή, κατά βάση για εκτύπωση κειμένων, ο Apollo P-2200 είναι μία τίμια πρόταση.

INTERFACE Παράλληλο
ΜΕΓΙΣΤΗ ΑΝΑΛΥΣΗ (dpi) 600x600 (ασπρόμαυρη), 600x300 (έγχρωμη)
ΟΝΟΜΑΣΤΙΚΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ (σελ./λεπτό) 6 (ασπρόμαυρη), 3 (έγχρωμη)

EPSON STYLUS COLOR 670

Το δεύτερο μοντέλο που είχαμε στη διάθεσή μας ανήκει στην Epson. Η εταιρία είναι γνωστή για τα προϊόντα που διαθέτει. Με μεγάλη εμπειρία στο χώρο των εκτυπωτών, κάθε νέο μοντέλο της αξίζει την προσοχή του χρήστη. Η σειρά Stylus Color της Epson είναι πασίγνωστη ανά τον κόσμο, καθώς αποτελείται από μοντέλα που καλύπτουν κάθε ανάγκη. Συγκεκριμένα, τα μοντέλα της σειράς 6xx αποτελούσαν ανέκαθεν τη μέση λύση της εταιρίας. Ο 670 είναι η νεότερη πρότασή της. Απευθύνεται σε χρήστες που ζητούν έναν σχετικά φθηνό εκτυπωτή με ικανοποιητικές επιδόσεις, ειδικά κατά την εκτύπωση έγχρωμων εικόνων. Η σχεδίαση του Epson Stylus Color 670 είναι τυπική και δεν διαφοροποιείται ιδιαίτερα σε σχέση με άλλα μοντέλα της εταιρίας.

Η σύνδεση του εκτυπωτή γίνεται τόσο μέσω της USB θύρας όσο και μέσω της παράλληλης. Η επιλογή ανήκει στο χρήστη. Φυσικά, όσοι διαθέτουν USB θύρα, προτείνεται να την εκμεταλλευτούν, καθώς το κέρδος σε ταχύτητα και ευκολία κατά τη χρήση είναι τεράστιο. Μάλιστα, είναι δυνατόν να επιτευχθεί και σύνδεση με Macintosh υπολογιστή, καθώς παρέχεται ο αντίστοιχος driver. Πρέπει να σημειώσουμε ότι η εταιρία έχει προνοήσει και διαθέτει driver και



για Windows 2000.

Η εγκατάσταση ολοκληρώνεται χωρίς πρόβλημα.

Η τεχνολογία εκτύπωσης που χρησιμοποιείται είναι η γνωστή Micro Piezo, που έχει αναπτυχθεί από την Epson. Η τεχνολογία αυτή χρησιμοποιείται από την εταιρία σε όλα της τα μοντέλα και έχει αποδείξει ότι τα καταφέρνει πολύ καλά, ειδικά στις φωτογραφικές εκτυπώσεις. Είναι γνωστό ότι το βασικό προτέρημα των εκτυπωτών της Epson είναι η επίτευξη υψηλής ποιότητας φωτογραφικών εκτυπώσεων. Σε κάθε νέο μοντέλο, η εταιρία βελτιώνει την τεχνολογία Micro Piezo, δίνοντας στο χρήστη τη δυνατότητα για ακόμα καλύτερες εκτυπώσεις. Τυπώνει χρησιμοποιώντας δύο cartridges, εκ των οποίων το ένα είναι τρίχρωμο και το δεύτερο μαύρο. Το tray εισαγωγής χαρτιού μπορεί να δεχτεί έως 100 φύλλα. Η μέγιστη ανάλυση που επιτυγχάνει ο Epson Stylus Color 670 είναι 1.440x720dpi. Τυπώνοντας σε αυτή την ανάλυση έγχρωμες εικόνες υψηλής ανάλυσης, το αποτέλεσμα είναι αρκετά ικανοποιητικό. Δυστυχώς, όμως, παρατηρείται το φαινόμενο του banding, αν και σε περιορισμένη έκταση. Η χρωματική απεικόνιση ωστόσο είναι σχεδόν άριστη.

Η ταχύτητα του εκτυπωτή δεν είναι αντίστοιχα ικανοποιητική. Σε draft κείμενο καταφέρνει μόλις 3 σελίδες ανά λεπτό, αλλά διατηρεί υψηλό το επίπεδο της εκτύπωσης.

Το πακέτο περιλαμβάνει το CD με τους drivers, ένα δεύτερο CD που περιέχει φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης, καθώς και ένα τελευταίο το οποίο διαθέτει μία σειρά από προγράμματα επεξεργασίας εικόνας. Επίσης, υπάρχει το γνωστό πακέτο της Epson με μία σειρά χαρτιών για τις πρώτες εκτυπώσεις.

Σε γενικές γραμμές, ο Epson Stylus Color 670 χαρακτηρίζεται ως μία ικανοποιητική λύση, δίνοντας βάρος στην ποιότητα της εκτύπωσης. Είναι κατάλληλος για κάθε χρήστη που αναζητά μια φθηνή λύση που αξιοποιεί σύγχρονη τεχνολογία. Η ποιότητα εκτύπωσης δίνει δυνατότητα για φωτογραφικές εκτυπώσεις και έτσι, ειδικά τώρα το καλοκαίρι, ο χρήστης μπορεί να μεταφέρει τις αγαπημένες του φωτογραφίες στο χαρτί μέσω του παρόντος μοντέλου. Χάρη στο USB, το οποίο διευκολύνει στην εγκατάσταση, στην ύπαρξη driver για όλα τα λειτουργικά συστήματα και στο όμορφο γραφικό περιβάλλον του driver, ο Epson Stylus Color 670 είναι επάξιος συνεχιστής της σειράς 6xx της εταιρίας. Τα χρήματα που ζητά για την αγορά του δεν είναι πολλά.

INTERFACE Παράλληλο, USB
ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ (dpi) 1.440x720dpi
ΟΝΟΜΑΣΤΙΚΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ (σελ./λεπτό) 15 (ασπρόμαυρη), 7 (έγχρωμη)

EPSON STYLUS COLOR 670

ΥΠΕΡ
- Ικανοποιητική ποιότητα εκτύπωσης
- USB σύνδεση
- Αριστος driver

ΚΑΤΑ
- Χαμηλή ταχύτητα εκτύπωσης

LEXMARK Z52

Η Lexmark είναι η μοναδική εταιρία στο χώρο των εκτυπωτών που ασχολείται αποκλειστικά με αυτό το κομμάτι της αγοράς. Κατασκευάζει πάντα μοντέλα τα οποία προσφέρουν στο χρήστη υψηλή ποιότητα και ικανοποιητικές ταχύτητες. Το τελευταίο μοντέλο με το οποίο η εταιρία είχε μεγάλη επιτυχία ήταν ο Z51, ένας εξαιρετικός εκτυπωτής. Ωστόσο, ήρθε η ώρα της αντικατάστασης, με τον Lexmark Z52 να είναι ο απόγονος. Διαθέτει εξελιγμένα τεχνικά χαρακτηριστικά, ενώ προσφέρεται σε ιδιαίτερα δελεαστική τιμή.



Οπως και στο προηγούμενο μοντέλο της εταιρίας, η σύνδεση με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται κατά βάση μέσω της θύρας USB. Η παράλληλη θύρα εξακολουθεί να υφίσταται για χρήση από παλαιότερους υπολογιστές. Η σύνδεση επιτυγχάνεται απρόσκοπτα και δεν προκαλείται κανένα πρόβλημα.

Οπως προαναφέραμε, τα τεχνικά χαρακτηριστικά του νέου μοντέλου τη Lexmark είναι σαφώς βελτιωμένα. Η μέγιστη υποστηριζόμενη ανάλυση ανέρχεται στα 2.400x1.200 dpi τόσο για ασπρόμαυρες όσο και για έγχρωμες εκτυπώσεις. Μειωμένο είναι και το ελάχιστο μέγεθος της σταγόνας, φτάνοντας τα 7 picoliter. Ετσι, η ποιότητα της εκτύπωσης αυξάνεται σημαντικά, καθώς είναι δυνατόν να επιτευχθούν λεπτομερέστερα αποτελέσματα.

Η παραγωγή των χρωμάτων γίνεται από ένα τρίχρωμο cartridge, ενώ επίσης ο εκτυπωτής διαθέτει ένα μαύρο cartridge. Οπως άλλωστε ισχύει με όλους τους εκτυπωτές της εταιρίας, υπάρχει δυνατότητα για χρήση photo μελανιού στη θέση του μαύρου, χάρη στο οποίο αυξάνεται σημαντικά η ποιότητα του τελικού αποτελέσματος. Τέλος, ο τροφοδότης χαρτιού είναι αυτόματος, με δυνατότητα διαχείρισης 100 φύλλων, διαστάσεων A4 ή μικρότερων.

Οι drivers που συνοδεύουν τη συσκευή είναι συμβατοί με Windows 95/98/NT4/2000, καθώς και MAC OS έκδοση 8.6 ή ανώτερη. Οι επιλογές που παρέχονται είναι πολλές. Δίνεται δυνατότητα στο χρήστη να ορίσει το επίπεδο ποιότητας, το είδος της χρωματικής απόδοσης, καθώς και να ελέγξει μεγάλο αριθμό παραμέτρων που αφορούν στη διαδικασία της εκτύπωσης. Το user interface είναι εύχρηστο και δεν κουράζει το χρήστη.

Κατά τη διάρκεια των δοκιμών μείναμε ιδιαίτερα ικανοποιημένοι από την ποιότητα των έγχρωμων εκτυπώσεων. Χρησιμοποιώντας τη μέγιστη ανάλυση (2.400x1.200dpi) καταφέραμε να έχουμε εικόνες οι οποίες δεν εμφανίζουν κανένα πρόβλημα. Η ευκρίνεια είναι άριστη, η ποιοτική απεικόνιση τέλεια. Δεν παρατηρήσαμε σε κανένα σημείο το φαινόμενο του banding. Ακόμα και στις χαμηλότερες αναλύσεις, με ελάχιστη τα 600x300 dpi, η ποιότητα της εκτύπωσης είναι ιδιαίτερα καλή.

Στο κομμάτι της ταχύτητας, ο Lexmark Z52 αφήνει ανάμεικτα συναισθήματα. Η ονομαστική ταχύτητα ασπρόμαυρων και έγχρωμων εκτυπώσεων ανέρχεται στις 15 και 7 σελίδες ανά λεπτό αντίστοιχα. Στην πράξη, τα αποτελέσματα ποικίλλουν, ανάλογα με την ποιότητα εκτύπωσης. Στις χαμηλές με μέτριες αναλύσεις (μέχρι 1.200x1.200dpi) η ταχύτητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε ιδιαίτερα υψηλό επίπεδο, καθώς με ρυθμίσεις draft και εκτύπωση κειμένου ο εκτυπωτής επιτυγχάνει 9 σελίδες ανά λεπτό. Οταν όμως χρησιμοποιείται η μέγιστη ανάλυση των 2.400x1.200dpi, η οποία επιτυγχάνεται με χρήση software αλγορίθμων, η ταχύτητα εκτύπωσης κυμαίνεται σε ιδιαίτερα χαμηλό επίπεδο. Ωστόσο, το αποτέλεσμα ικανοποιεί ακόμα και τον πιο απαιτητικό χρήστη.



Σε γενικές γραμμές, το νέο μοντέλο της Lexmark ζητώντας συνολικά περίπου 60.000 δρχ., κρίνεται ίσως η περισσότερο συμφέρουσα αγορά στο χώρο των home inkjet εκτυπωτών.

INTERFACE Παράλληλο, USB
ΜΕΓΙΣΤΗ ΑΝΑΛΥΣΗ (dpi) 1.440x720dpi
ΟΝΟΜΑΣΤΙΚΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ (σελ./λεπτό) 15 (ασπρόμαυρη), 7 (έγχρωμη)

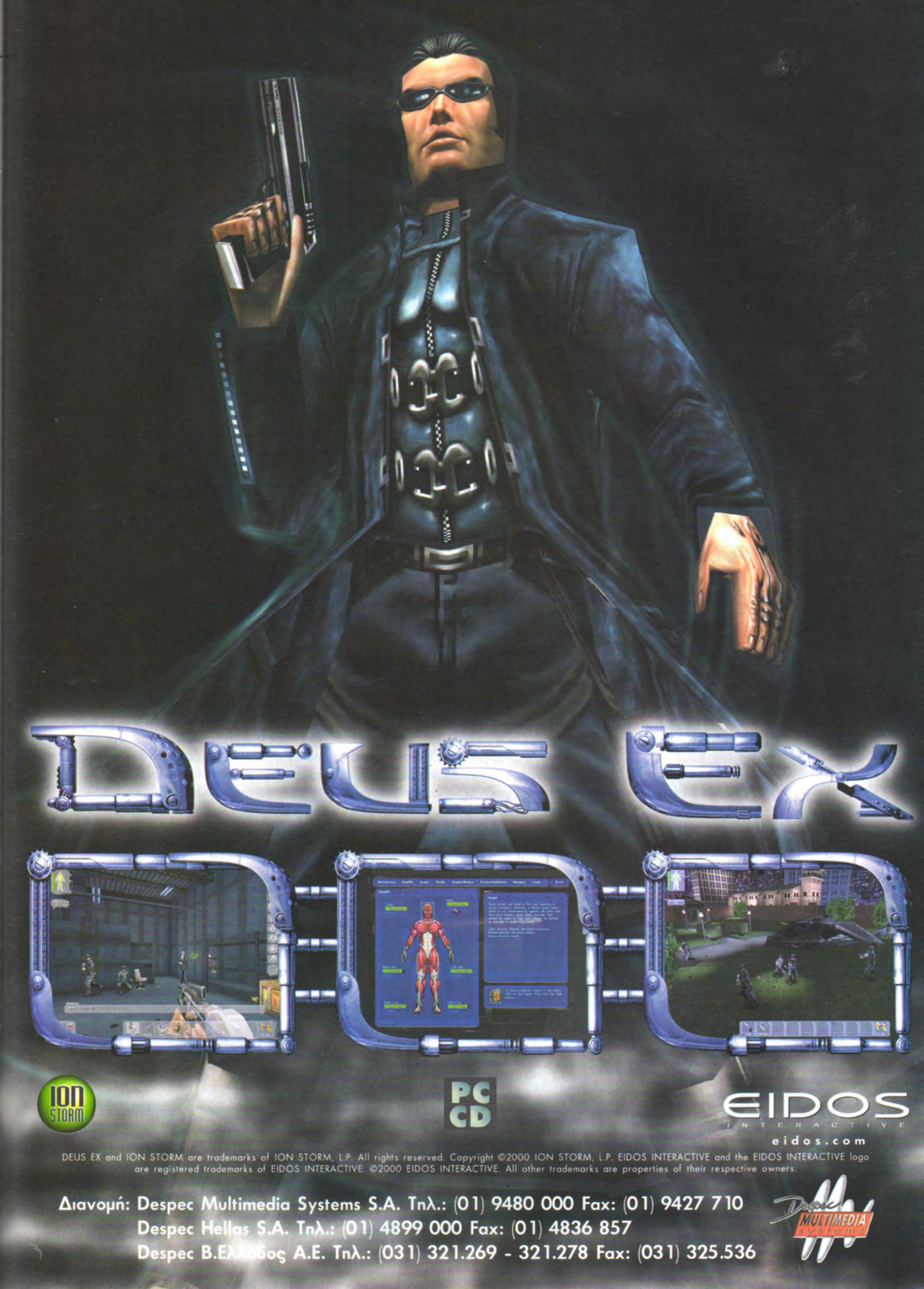
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα τρία προαναφερόμενα μοντέλα είναι ένα άκρως αντιπροσωπευτικό δείγμα της αγοράς. Καθένα από αυτά απευθύνεται σε διαφορετικό κομμάτι της αγοράς. Ο Apollo P-2200 είναι ένα μοντέλο για ανθρώπους που ζητούν φθηνό εκτυπωτή για απλές εκτυπώσεις, ο Epson Stylus Color 670 απευθύνεται σε μεγάλο μέρος της αγοράς, ειδικά σε όσους ζητούν αυξημένη ποιότητα εκτυπώσεων, ενώ, τέλος, ο Lexmark Z52 αποτελεί ένα high-end μοντέλο σε δελεαστική τιμή, χάρη στην οποία μπορεί να απευθυνθεί τόσο στο μέσο όσο και στον απαιτητικό χρήστη. Η τελική επιλογή ανήκει φυσικά στο χρήστη, ο οποίος θα αποφασίσει τι θέλει.

PC

ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

	Apollo P-2200	Epson Stylus Color 670	Lexmark Z52
Interface	Παράλληλο	USB, Παράλληλο	USB, Παράλληλο
Driver	Windows 3.1x/95/98/NT	Windows 95/98/NT4/2000, MAC OS	Windows 95/98/NT4/2000, MAC OS
Διάθεση	Πουλιάδης και Συν., Altec, Info-Quest	Πουλιάδης και Συν., Altec, Info-Quest	Πουλιάδης και Συν., Altec, Info-Quest
Τηλέφωνο	9961669	9242072	6722230
Τιμή (δρχ. + ΦΠΑ)	27.000	45.700	52.900


DEUS EX
ION STORM
PC CD
EIDOS INTERACTIVE
eidos.com
DEUS EX and ION STORM are trademarks of ION STORM, L.P. All rights reserved. Copyright ©2000 ION STORM, L.P. EIDOS INTERACTIVE and the EIDOS INTERACTIVE logo are registered trademarks of EIDOS INTERACTIVE. ©2000 EIDOS INTERACTIVE. All other trademarks are properties of their respective owners.
Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4899 000 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536
Despec MULTIMEDIA systems

Voodoo 5 5500

Υψηλών επιδόσεων

Επειτα από αναμονή πολλών μηνών, η νέα κάρτα γραφικών της 3dfx είναι εδώ. Η Voodoo 5 5500 θα προσπαθήσει να ανατρέψει την αγορά, η οποία τείνει με γοργά βήματα να κατακλυσθεί από τα chipsets της nVidia.

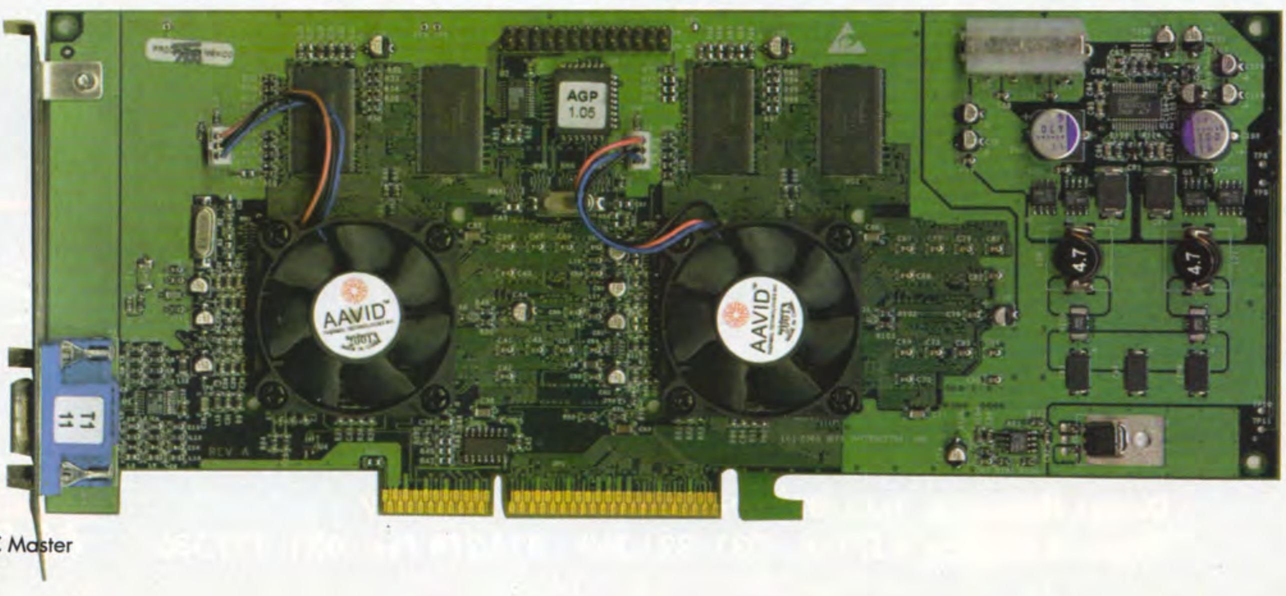
Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Η 3dfx είναι η πρώτη εταιρία που παρουσίασε έναν 3D accelerator στο χώρο των υπολογιστών. Η Voodoo ήταν μία add-on PCI κάρτα, με την οποία ο χρήστης μπορούσε να έχει καταπληκτικά γραφικά και αυξημένες επιδόσεις. Βασικό πλεονέκτημα της κάρτας η ύπαρξη του custom API της εταιρίας, του Glide. Την εποχή εκείνη δεν υπήρχε DirectX ούτε OpenGL και τα παιχνίδια που χρησιμοποιούσαν 3D γραφικά ήταν γραμμένα για το Glide. Η επιτυχία της Voodoo ήταν τεράστια και η 3dfx έδειξε να κερδίζει την αγορά. Οι ανταγωνιστές της δεν κατάφεραν να παρουσιάσουν εφάμιλλα προϊόντα και όταν κάποια στιγμή ήρθε η ώρα της αντικατάστασης, η Voodoo 2 ήταν ο πραγματικός κυρίαρχος. Με δυνατότητα παράλληλης λειτουργίας δύο καρτών και υποστήριξη όλων των APIs, οι κάρτες με το chipset ήταν ό,τι καλύτερο για τον απαιτητικό gamer. Κάπου εκεί, όμως, άρχισε η φθίνουσα πορεία, η οποία ολοκληρώθηκε πολύ αργότερα. Οι ανταγωνιστές της εταιρίας προσπαθούσαν συνεχώς να δημιουργήσουν νέα προϊόντα, τα οποία θα διεκδικούσαν τα πρωτεία. Η nVidia αποτελούσε το μεγαλύτερο κίνδυνο, έχοντας ήδη παρουσιάσει το TNT. Η 3dfx παρουσίασε τη Voodoo 3 σε διάφορες εκδόσεις και η nVidia το TNT2/TNT2 Ultra. Τα δύο chipsets είχαν παρόμοιες επιδόσεις, με την nVidia να υπερισχύει σε θέματα ποιότητας. Στο σημείο αυτό τελειώνει και η σύγχρονη ιστορία της 3dfx, η οποία από τότε δεν είχε παρουσιάσει απόγονο της Voodoo 3. Η nVidia κέρδισε την αγορά με το GeForce 256, ενώ πρόσφατα παρουσίασε το GeForce2 GTS.

Η Voodoo 5 5500 έρχεται για να αντισταθεί στις κυριαρχικές διαθέσεις της nVidia. Αν θα τα καταφέρει, θα το δούμε στη συνέχεια.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ VSA-100

Αν η 3dfx είχε παρουσιάσει τη Voodoo 5 τον περασμένο χειμώνα, θα μιλούσαμε για μία κορυφαία κάρτα. Εχοντας όμως χάσει δύο κύκλους παραγωγής, τα τεχνικά χαρακτηριστικά της κάρτας δεν είναι τόσο εντυπωσιακά. Ας ξεκινήσουμε από τη σχεδίαση. Το chipset που χρησιμοποιεί η 3dfx στην κάρτα είναι το VSA-100. Πρόκειται για μία νέα σχεδίαση της εταιρίας, για την οποία είναι αρκετά περήφανη. Τα αρχικά VSA σημαίνουν Voodoo Scalable Architecture. Με αυτό τον τρόπο, η εταιρία θέλει να δείξει ότι η ισχύς του chispet στηρίζεται στο γεγονός ότι μπορούν να λειτουργούν περισσότερα του ενός chipsets παράλληλα, κάτι όπως το SLI που μπορούσαν να κάνουν οι Voodoo 2. Εδώ τα chipsets μπορούν να τοποθετηθούν πάνω στην ίδια κάρτα και να λειτουργούν σαν μία. Το μέγιστο όριο είναι 32 επεξεργαστές. Η 3dfx δεν σκοπεύει να κυκλοφορήσει τέτοια κάρτα για



ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΜΟΝΤΕΛΟ	Πυρήνας	Ταχύτητα Πυρήνα	Αριθμός επεξεργαστών	Rendering Pipelines	Texels/ Clock/Pipeline	Fill Rate (Texels/Second)	Memory Bus	Ταχύτητα μνήμης	Memory Bandwidth
3dfx Voodoo 5500	VSA-100	166MHz	2	2	1	667 εκατομμύρια	2x128bit SDR	166MHz SDR	5.3 GB/s
Creative Labs GeForce2 GTS	NV15	200MHz	1	4	2	1.600 εκατομμύρια	128bit DDR	333MHz DDR	5.3 GB/s
Creative Labs Annihilator Pro	NV10	120MHz	1	4	1	480 εκατομμύρια	128bit DDR	300MHz DDR	4.8GB/s

την αγορά των home PCs, ωστόσο σε συνεργασία με την Quantum 3D θα δημιουργήσουν κάρτες για τον απαιτητικό επαγγελματία. Η εταιρία θα κυκλοφορήσει κάρτα με τέσσερις επεξεργαστές, τη Voodoo 5 6000, η οποία θα διατεθεί αργότερα. Προς το παρόν, το μοναδικό προϊόν που χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική VSA είναι η Voodoo 5 5500, η οποία διαθέτει δύο επεξεργαστές, καθένας από τους οποίους είναι χρονισμένος στα 166MHz.

Σε σχέση με παλαιότερες υλοποιήσεις της εταιρίας, το VSA-100 διαθέτει υποστήριξη για 32bit rendering και textures, 32/24bit Z και W buffer και 8-bit stencil buffer. Επίσης, το VSA-100 έχει την ικανότητα να κάνει render δύο textured pixels σε κάθε χτύπο ρολογιού. Αξίζει επίσης να σημειώσουμε ότι υπάρχει υποστήριξη για μεγάλα textures (2.048x2.048). Το chipset είναι συμβατό με το AGP πρότυπο, ωστόσο ακόμα και σήμερα η εταιρία δεν προσφέρει υποστήριξη για AGP texturing, καθώς πιστεύει ότι δεν είναι ένα σημαντικό χαρακτηριστικό. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το VSA-100 είναι συμβατό και με το PCI πρότυπο, γεγονός που σημαίνει ότι ίσως δούμε και PCI κάρτες.

Το chip απαρτίζεται από 14 εκατομμύρια transistors, σχεδόν μισή ποσότητα από αυτήν του GeForce 256, και κατασκευάζεται με τεχνολογία 0.25 micron σε βελτιωμένη μορφή. Λέγοντας βελτιωμένη μορφή εννοούμε ότι η εταιρία έχει βελτιστοποιήσει τη γραμμή παραγωγής της, ώστε να έχει καλύτερης ποιότητας chipset. Ο λόγος που η εταιρία ακολούθησε τεχνολογία 0.25 micron ήταν ότι πίστευε ότι θα έχει καλύτερα αποτελέσματα με κάτι το οποίο έχει χρησιμοποιήσει ξανά, παρά με το να πέρναγε σε 0.22 ή 0.18 micron όπως οι άλλες εταιρίες. Ωστόσο με τις καθυστερήσεις του VSA-100 φαίνεται αρκετά αναχρονιστικό να χρησιμοποιείται τέτοια τεχνολογία, ενώ συγχρόνως κάνει κακό και στις κάρτες, οι οποίες δεν μπορούν να χρονιστούν σε υψηλές συχνότητες, παράγουν τεράστια ποσά θερμότητας και έχουν μεγάλη κατανάλωση ενέργειας. Ακόμα ένα σημαντικό πρόβλημα είναι το γεγονός ότι η 3dfx δεν έχει καταφέρει να βελτιστοποιήσει τη γραμμή παραγωγής της, κάτι που φαίνεται από τις συνεχείς καθυστερήσεις στην παραγωγή των καρτών. Μάλιστα, το εργοστάσιο στο οποίο κατασκευάζεται το VSA-100 είναι το ίδιο με αυτό που χρησιμοποιεί η nVidia, η οποία δεν έχει κανένα πρόβλημα. Ισως το πρόβλημα να πηγάζει από τη σχεδίαση του chipset, η οποία καθιστά δύσκολη την κατασκευή του.

Το βασικό πλεονέκτημα του VSA-100, στο οποίο έχει βασίσει όλη τη διαφημιστική καμπάνια της η εταιρία, είναι η υποστήριξη του T-Buffer effects, το οποίο επιτρέπει Full Screen Antialiasing και FXT1/DXTC texture compression. Στο θέμα της μνήμης, το VSA-100 παρέχει υποστήριξη για 4MB έως 64MB μνήμης σε κάθε chipset, της οποίας η συχνότητα λειτουργίας είναι ίδια με αυτήν του πυρήνα, όπως ακριβώς συμβαίνει με τη Voodoo 3. Το bus της μνήμης είναι 128bit και προσφέρει bandwidth 2,7GB/s όταν είναι χρονισμένη στα 166MHz. Τέλος, το RAMDAC ανέρχεται στα 350MHz, γεγονός που εξασφαλίζει υψηλή ποιότητα απεικόνισης δισδιάστατων γραφικών. Από τα προαναφερόμενα φαίνεται ότι το VSA-100 δεν διαφέρει σημαντικά από τη Voodoo 3, καθώς απλώς ενσωματώνει όλα εκείνα τα απαραίτητα σύγχρονα χαρακτηριστικά.

Η ΚΑΡΤΑ

Η μοναδική κάρτα που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή είναι η Voodoo 5 5500, την οποία είχαμε στη διάθεσή μας χάρη στην Elnet, την αντιπροσωπία της 3dfx στη χώρα μας. Πέρα από τη Voodoo 5500 θα κυκλοφορήσουν και άλλα μοντέλα, ωστόσο προς το παρόν και εξαιτίας έλλειψης του chipset, προωθείται μόνο το παρόν προϊόν. Το πρώτο που εντυπωσιάζει ανοίγοντας το κουτί της κάρτας είναι το τεράστιο μέγεθός της. Η κάρτα είναι πολύ μακριά σε μήκος και όταν εγκατασταθεί στο AGP slot, ξεπερνάει το άκρο του mainboard. Σε μικρά και στριμωγμένα κουτιά θα υπάρξει σοβαρό χωροταξικό πρόβλημα, καθώς τα πολλά καλώδια θα μπλεχτούν με την κάρτα. Η σχεδίαση και η ολοκλήρωση της κάρτας δεν εντυπωσιάζει και δείχνει κάπως πρόχειρη. Τα δύο VSA-100 chipsets που υπάρχουν τοποθετημένα πάνω στο PCB της κάρτας απέχουν αρκετά μεταξύ τους. Ο λόγος φυσικά είναι η θερμότητα, καθώς αν ήταν πιο κοντά, θα υπήρχε σημαντικό πρόβλημα από την ανάπτυξη υψηλότατων θερμοκρασιών. Πάνω σε κάθε

VOODOO 5 5500

ΥΠΕΡ
- Υψηλή ποιότητα εικόνας

ΚΑΤΑ
- Υψηλή τιμή
- Μέτρια απόδοση
- Ελλειψη hardware DVD

chipset είναι τοποθετημένο ένα πλήρως ικανοποιητικό σε απόδοση και αρκετά αθόρυβο cooler της AAVID. Ενα στοιχείο που φαίνεται αρκετά περίεργο είναι η ύπαρξη υποδοχής για άμεση τροφοδοσία της κάρτας από το τροφοδοτικό του υπολογιστή μας. Διαθέτει την ίδια υποδοχή που συναντάμε στους σκληρούς δίσκους και τα CD-ROMs. Ο λόγος που υπάρχει η υποδοχή αυτή είναι για να μην προκληθούν προβλήματα ασυμβατότητας με την τάση που παρέχει το AGP, η οποία πολλές φορές δεν επαρκεί.

Η μνήμη που υπάρχει τοποθετημένη στην κάρτα ανέρχεται στα 64MB. Ωστόσο, λόγω της σχεδίασης της κάρτας, ουσιαστικά υπάρχουν

ΔΙΑΘΕΣΗ ΚΑΙ ΤΙΜΕΣ

ΜΟΝΤΕΛΟ	ΔΙΑΘΕΣΗ	Τηλέφωνο	Τιμή (street, δρχ. + ΦΠΑ)
3dfx Voodoo 5500	Elnet	9961669	116.000
Creative Labs GeForce2 GTS	Altec, Info-Quest, Πουλιάδης και Συν.	8204100, 9299400, 9242072	104.300
Creative Labs Annihilator Pro	Altec, Info-Quest, Πουλιάδης και Συν.	8204100, 9299400, 9242072	83.550





32MB για κάθε chipset. Η μνήμη δεν είναι ενιαία, τουλάχιστον όχι για την αποθήκευση textures. Δηλαδή, όταν φορτωθούν textures των 10MB, αυτά θα αποθηκευτούν στη μνήμη που αντιστοιχεί σε κάθε κάρτα, καταναλώνοντας συνολικά 20MB. Η μνήμη όμως χρησιμοποιείται ενιαία ως frame buffer. Οι μνήμες είναι χρονισμένες στα 166MHz, όπως άλλωστε και ο πυρήνας. Ετσι, η κάρτα έχει fillrate 667 Mtexel/sec και 667 Mpixel/sec, ενώ το bandwidth ανέρχεται συνολικά στα 5,3GB/sec, το οποίο είναι ίδιο με το bandwidth που προσφέρει το GeForce2 GTS. Ωστόσο, το fillrate είναι πολύ χαμηλότερο, κάτι που φαίνεται και στις επιδόσεις της κάρτας, ειδικά στις χαμηλές αναλύσεις. Στις υψηλότερες αναλύσεις και με 32bit βάθος χρώματος, το bandwidth της μνήμης περιορίζει τις επιδόσεις και φέρνει τη Voodoo 5500 πιο κοντά στις κάρτες με το GeForce2 GTS. Οι drivers που συνοδεύουν την κάρτα είναι ικανοποιητικοί και προσφέρουν αρκετές ρυθμίσεις. Μεταξύ αυτών και οι ρυθμίσεις που αφορούν στο FSAA, το σημαντικότερο χαρακτηριστικό της κάρτας. Εχουμε αναφερθεί ξανά σε αυτή την τεχνική που επιτρέπει στο χρήστη να εξαφανίζει το "σκαλοπατάκια" που εμφανίζονται στα παιχνίδια. Το φαινόμενο των jagies είναι αρκετά ενοχλητικό και ένα παιχνίδι ή γενικά ένα τρισδιάστατο περιβάλλον γίνεται περισσότερο αληθοφανές όταν αυτά εξαφανιστούν. Με το FSAA είναι δυνατό να εξαφανιστούν, ωστόσο υπάρχει τρομερά μεγάλη απώλεια στο frame rate. Μέσω του T-Buffer, η 3dfx έχει δώσει δυνατότητα στην κάρτα να πραγματοποιεί FSAA σε δύο ρυθμίσεις, 2x και 4x. Η ποιότητα είναι καλύτερη σε 4x, ωστόσο η απόδοση μειώνεται τόσο πολύ, ώστε είναι αδύνατον να παιχθεί παιχνίδι σε αναλύσεις μεγαλύτερες από 800x600. Το αποτέλεσμα ακόμα και σε 2x είναι τέτοιο που ικανοποιεί το χρήστη.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εχοντας την κάρτα στη διάθεσή μας, πραγματοποιήσαμε κάποιες τυπικές μετρήσεις σε έναν Pentium III 550MHz και τις αντιπαραθέσαμε με το GeForce DDR και το GeForce2 GTS σε υλοποιήσεις της Creative Labs. Οι μετρήσεις δείχνουν ξεκάθαρα ότι η κάρτα δεν μπορεί να συναγωνιστεί τη νεότερη υλοποίηση της nVidia. To GeForce2 GTS υπερέχει ξεκάθαρα σε όλες τις αναλύσεις και ειδικά στις χαμηλές, όπου το χάσμα είναι τεράστιο. Σε υψηλότερες αναλύσεις η διαφορά μειώνεται αισθητά, λόγω κυρίως της bandwidth μνήμης, όμως ακόμα και τότε το GeForce2 GTS υπερισχύει. Ακόμα και απέναντι στο GeForce DDR ηττάται σε αναλύσεις μέχρι τα 1.024x768. Βέβαια, πρέπει να διευκρινίσουμε ότι: α) Το Quake 3 που χρησιμοποιήσαμε προσφέρει υποστήριξη για TnL, έστω και αν αυτή είναι μικρή και β) ο driver της κάρτας είναι σε πρώιμο ακόμα στάδιο και περιμένουμε με την πάροδο του χρόνου οι επιδόσεις να αυξηθούν, χωρίς ωστόσο να φτάσουν στο επίπεδο του GeForce2 GTS. Ενεργοποιώντας το FSAA, οι κάρτες έρχονται πολύ πιο κοντά, με το GeForce DDR να μένει πίσω, καθώς δεν υποστηρίζει hardware FSAA. Η ποιότητα του FSAA στη Voodoo 5500 είναι λίγο ανώτερη από αυτή που προσφέρει το GeForce2 GTS. Ωστόσο, λόγω της σημαντική πτώσης της απόδοσης και των δύο καρτών, πολλοί θα είναι οι χρήστες που δεν θα ασχοληθούν με το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό. Οσοι έχουν μεγάλο σε μέγεθος monitor προτιμούν να παίζουν σε υψηλή ανάλυση (1.280x1.024 ή ακόμα 1.600x1.200) παρά σε χαμηλότερη με το FSAA ενεργοποιημένο. Από την άλλη, οι κάτοχοι monitor 15 ιντσών σαφώς θα επωφεληθούν, καθώς θα μπορούν να παίζουν σε χαμηλή ανάλυση με ποιότητα υψηλότερης. Σε γενικές γραμμές, όμως, πιστεύουμε ότι το FSAA θα αποκτήσει ισχυρή παρουσία στην επόμενη γενιά καρτών γραφικών.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η Voodoo 5500 είναι γρήγορη, κανείς δεν αμφιβάλει γι' αυτό. Ωστόσο, η καθυστερημένη παρουσίασή της την καθιστά εκτός εποχής. Αν αναλογιστεί κανείς ότι δεν είναι η ταχύτερη κάρτα γραφικών που κυκλοφορεί και ότι σε πολλές περιπτώσεις είναι πιο αργή από το GeForce DDR, είναι σαφές ότι η διάρκεια ζωής της θα είναι μικρή. Ηδη η nVidia ετοιμάζει για το τέλος Σεπτέμβρη το επόμενο chipset της, το οποίο θα είναι νέα σχεδίαση και μάλλον θα λύνει το πρόβλημα του bandwidth. Αν η Voodoo ήταν φθηνότερη, θα μιλούσαμε για ανταγωνιστικό προϊόν, ωστόσο η τιμή της κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Είναι ακριβότερη από την Creative Labs GeForce2 GTS και δεν αποδίδει το ίδιο. Μη έχοντας πλέον το πλεονέκτημα του Glide, χωρίς TnL μηχανή και με απόδοση σαφώς μικρότερη από τις κάρτες που χρησιμοποιούν chipset της nVidia, η Voodoo 5500 είναι κάρτα για λίγους. Οσοι θέλουν αποκλειστικά FSAA, θα επιλέξουν τη Voodoo λόγω καλύτερης ποιότητας, χωρίς όμως να υπάρχει μεγάλη διαφορά. Οι υπόλοιποι, είτε θα καταφύγουν σε λύσεις της nVidia είτε θα περιμένουν τις εξελίξεις, με τη Voodoo 6000 να ετοιμάζεται και την nVidia να κυκλοφορεί νέο, εντελώς επανασχεδιασμένο chipset.

VOODOO 5500 VS. GEFORCE2 GTS

Quake III	16-bit color GeForce2 GTS	16-bit color Voodoo 5500	32-bit color GeForce2 GTS	32-bit color Voodoo 5500
640x480	103 FPS	78,1 FPS	103 FPS	75,8 FPS
1.024x768	98,9 FPS	75,7 FPS	78,9 FPS	64,9 FPS
1.600x1.200	58 FPS	40,6 FPS	29,8 FPS	25,9 FPS

Μετρήσεις σε επεξεργαστή Pentium III 550MHz


MAGIC
The Gathering®
Ogre Warrior
Creature — Ogre
Assault and battery included.
3/3
Illus. Jeff Miracola
You may have Rhox deal combat damage to defending player as though it weren't blocked.
2: Regenerate Rhox.
Illus. Carl Critchlow
5/5
Δεν εκπαιδεύεις τα πλάσματά σου...
...τα εξαπολύεις!
Στο Magic: The Gathering τα πλάσματά μας είναι έτοιμα για μάχη μολις βγουν απ' το κουτί. Διάλεξε τα δικά σου ανάμεσα απο χιλιάδες θανατηφόρα πλάσματα, και εξαπολυσέ τα πάνω στους φίλους σου. Αλλά σε προειδιποιούμε, για να επιβιώσεις χρειάζεται γρήγορη σκέψη και πανούργα κόλπα. Συγκεντρώσου στο παιχνίδι. Ο καλύτερος τρόπος για να ξεκινήσεις είναι με το Starter Game. Εχει ο,τιδήποτε εσύ και ένας φίλος σου χρειάζεστε για να ξεκινήσετε.
STARTER LEVEL
THE BATTLE BEGINS HERE!
MAGIC The Gathering
TRADING CARD GAME
Κυριάρχησε πάνω στο πραγματικό παιχνίδι.
Το φανταστικό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες!
κάισσα
τηλ: 3609642
Wizards OF THE COAST
All trademarks are property of Wizards of the Coast, Inc. Illustrations by Carl Critchlow and Jeff Miracola © 2000 Wizards of the Coast

OVERCLOCKING madness

Για "σπιντάτες" επιδόσεις

Το overclocking είναι σίγουρα η καλύτερη λύση για εκείνους που θέλουν να αποκτήσουν φθηνή υπολογιστική ισχύ, χωρίς να καταφύγουν σε έξοδα αναβάθμισης. Για άλλους, όμως, είναι τέχνη. Ενα ταξίδι εξερεύνησης στον κόσμο των μικροσκοπικών κυκλωμάτων και του πυριτίου, γεμάτο εκπλήξεις, κινδύνους και αδρεναλίνη.

του Γιώργου Ιωσηφίδη
Codeunreal@yahoo.com



Η λέξη "overclocking" σημαίνει υπερχρονισμός, δηλαδή "εξαναγκασμός" -με πιο απλές λέξεις- ενός chip να τρέξει σε συχνότητα υψηλότερη από εκείνη που έχει οριστεί από την εταιρία παραγωγής του, από εκείνη δηλαδή που έχει "νόμιμα". Το overclocking για τους περισσότερους χρήστες ήταν και είναι μία λύση ανάγκης που τους επιτρέπει να κερδίσουν μεγαλύτερη υπολογιστική δύναμη από το σύστημά τους χωρίς την αλλαγή του επεξεργαστή ή της κάρτας γραφικών τους, κάτι που θα απαιτούσε περισσότερα χρήματα.

Για άλλους, όμως, δεν είναι μία απλή τεχνική που επιστρατεύουν κάθε φορά που θέλουν να εξοικονομήσουν χρήματα. Για αυτούς, τους εραστές της υπολογιστικής δύναμης και των FPS (frames per second), είναι τέχνη, είναι διασκέδαση. Ενα ταξίδι στον κόσμο των μικροσκοπικών κυκλωμάτων και του πυριτίου, που θα τους βοηθήσει να εξερευνήσουν τις εσωτερικές λειτουργίες του συστήματός τους, να δοκιμάσουν τις αντοχές, τις γνώσεις και τις ικανότητές τους.

Η συγκεκριμένη ενότητα είναι ένας οδηγός που απευθύνεται και στις δύο προαναφερθείσες κατηγορίες χρηστών. Μέσα από τις σελίδες της θα προσπαθήσουμε να δώσουμε μία ολοκληρωμένη και σαφή εικόνα του τι είναι overclocking και πώς μπορούν να εφαρμοστούν σωστά οι διάφορες τεχνικές του. Θα δώσουμε έμφαση στα "υλικά" που χρειάζονται για να είναι επιτυχημένο και στο τι πρέπει να προσεχθεί ιδιαίτερα προκειμένου να αποφευχθούν οι "κακοτοπιές" και οι κίνδυνοι που το συνοδεύουν σε κάθε απόπειρα εφαρμογής του.

Θα μας επιτρέψετε, όμως, να αφιερώσουμε αυτόν τον οδηγό στους χρήστες εκείνους που καταναλώνουν πάρα πολύ χρόνο από τη ζωή τους (παραπονεμένες σύζυγοι και κοπελιές, κανείς;). Σε εκείνους που ξοδεύουν ένα μέρος από το χαρτζιλίκι τους (ποιος είπε ότι το overclocking είναι φτηνό;) και πειραματίζονται ρισκάροντας την ακεραιότητα του συστήματός τους. Σε εκείνους που χρησιμοποιώντας εξωτικούς τρόπους ψύξης του συστήματος και του επεξεργαστή (peltier, water cooling devices) προσπαθούν να κερδίσουν ό,τι περισσότερο μπορούν από την "πολεμική" μηχανή τους και να σπάσουν τα δεσμά για να χαρούν ένα από τα πολυτιμότερα αγαθά στη ζωή μας, την ελευθερία. Ενας κλειδωμένος multiplier είναι ένα είδος φυλακής, έτσι δεν είναι;

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ & ΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ

Overclocking σε 80386; Και βέβαια! Αν και δύσκολη όσο και επίφοβη διαδικασία, υπήρχε η δυνατότητα να αντικαταστήσουμε τον κρύσταλλο που έλεγχε την ταχύτητα (bus) του επεξεργαστή με έναν άλλο που πρόσφερε δυνατότητες μεγαλύτερου bus.

Οι επεξεργαστές στο όχι και τόσο μακρινό παρελθόν επικοινωνούσαν με τα υπόλοιπα μέρη του υπολογιστή στην ίδια συχνότητα, ας πούμε των 33MHz (ακόμα και με την εσωτερική cache που τότε βρισκόταν ενσωματωμένη στα mainboards). Τα 33MHz, όμως, δεν αρκούσαν στην Intel, η οποία, βλέποντας ότι οι υπόλοιποι κατασκευαστές των υποσυστημάτων του υπολογιστή δεν μπορούσαν να ακολουθήσουν τους ρυθμούς εξέλιξης των chips της, σκαρφίστηκε έναν τρόπο για να μη μείνει εξελικτικά πίσω και παρασυρθεί από τους υπολοίπους. Ανακάλυψε την ιδέα του πολλαπλασιαστή. Ετσι βγήκε στην παραγωγή ο πρώτος επεξεργαστής που είχε multiplier, ο i486DX2, ο οποίος έτρεχε με 2x33MHz στο εσωτερικό του, ενώ για λόγους συμβατότητας (και ελλείψει τεχνολογίας;) έτρεχε εξωτερικά στα 33MHz.

Από τότε η έννοια του πολλαπλασιαστή (multiplier) μπήκε στη ζωή μας και πλέον έχουμε να κάνουμε με δύο τιμές που καθορίζουν την ταχύτητα ενός επεξεργαστή, την τιμή του multiplier και την ταχύτητα του διαύλου του συστήματος (FSB). Για την ακρίβεια, έχουμε: ταχύτητα επεξεργαστή = multiplier x FSB.

Αρχισαν, λοιπόν, να κάνουν την εμφάνισή τους τα πρώτα mainboards με βραχυκυκλωτήρες (jumpers) για να καθορίζουν το multiplier του επεξεργαστή και το FSB. Ετσι ο απλός χρήστης είχε τη δυνατότητα να αλλάξει το jumper που έλεγχε τον multiplier ή το FSB και να κάνει overclock! Για παράδειγμα, ένας Pentium 166 (2,5x66MHz) μπορούσε να μεταμορφωθεί χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια σε Pentium 200 (3x66MHz)!

Τις ευκολίες αυτές δυστυχώς εκμεταλλεύτηκαν κάποιοι επιτήδειοι μεταπωλητές που άρχισαν να πωλούν overclocked επεξεργαστές στους πελάτες τους με απίστευτα κέρδη. Οι συγκεκριμένες κινήσεις ανησύχησαν την Intel, η οποία, βλέποντας ότι χάνει χρήματα (κυρίως από τη μη πώληση των μεγαλύτερων -άρα και πιο ακριβών- επεξεργαστών της) από αυτή τη μανία που είχε κυριεύσει αρκετούς χρήστες (και μεταπωλητές) στον κόσμο, επιστράτευσε άλλο έναν τρόπο προκειμένου να τους αποθαρρύνει από το να καταφεύγουν στο overclocking: "κλείδωσε" τον multiplier. Ετσι οι επεξεργαστές με τη βοήθεια ενός εσωτερικού κυκλώματος που επικοινωνούσε με το mainboard τού "υποδείκνυαν" πώς να τους αναγνωρίσει. Σήμερα όλοι οι επεξεργαστές δυστυχώς έχουν "κλειδωμένο" multiplier, με αποτέλεσμα το μοναδικό όπλο που έχει μείνει στο χρήστη για να κάνει overclock να είναι η αλλαγή του Front Size Bus (FSB).

"OVERCLOCKING MAY VOID YOUR WARRANTY!"

Το overclocking στις μέρες μας είναι πια ιδιαίτερα δημοφιλές σε χρήστες σε όλη την υφήλιο και γι' αυτό το λόγο καμία εταιρία δεν το συνιστά. Αντιθέτως προσπαθεί να εκφοβίσει και να αποτρέψει τους χρήστες από το να καταφεύγουν σε αυτό χρησιμοποιώντας δυνατά επιχειρήματα και "τεχνάσματα", όπως ότι με αυτόν τον τρόπο παραβαίνουν τους όρους της εγγύησης του chip (σημαντικό αυτό, έτσι;), ή ότι ο overclocked επεξεργαστής έχει σημαντικά χαμηλότερες επιδόσεις από εκείνες που θα είχε ο επεξεργαστής στη "νόμιμη" συχνότητά του, ή ακόμα ότι η αύξηση της ταχύτητας (FSB) στην οποία τρέχει ο επεξεργαστής προκαλεί μεγάλη αύξηση της θερμοκρασίας στον πυρήνα του, με αποτελέσματα να παρατηρούνται συμπτώματα μεταφοράς ατόμων και ηλεκτρονίων στους ημιαγωγούς (electromigration), με κύριο επακόλουθο την ταχεία γήρανση των μικροκυκλωμάτων του και αναπόφευκτη συνέπεια τον πρόωρο "θάνατο" του επεξεργαστή!

Κανείς, όμως, δεν δείχνει να πτοείται από τις

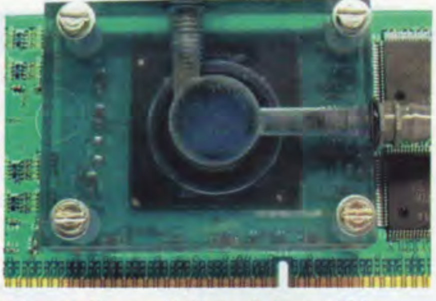
> **Το Overclocking είναι ένα ταξίδι στον κόσμο των μικροσκοπικών κυκλωμάτων και του πυριτίου, που θα σας βοηθήσει να εξερευνήσετε τις εσωτερικές λειτουργίες του συστήματός σας, να δοκιμάσετε τις αντοχές, τις γνώσεις και τις ικανότητές σας.**

αποτρεπτικές κινήσεις και ανακοινώσεις των εταιριών. Ετσι στις μέρες μας μπορούμε να κάνουμε λόγο για τη δημιουργία ενός ολόκληρου κινήματος χρηστών που έχουν συγκεντρώσει όλη την ενέργεια, την εφευρετικότητα και την τέχνη τους σε έναν σκοπό: να κάνουν τον επεξεργαστή τους να τρέξει πιο γρήγορα.

Γύρω από αυτό το κίνημα και με σαφείς τις προθέσεις υποστήριξής του (κυρίως από τους κατασκευαστές mainboards) χτίστηκε μία ολόκληρη βιομηχανία παραγωγής συσκευών που έχουν ως αποκλειστικό αγοραστικό κοινό τούς απανταχού overclockers. Σε σύντομο χρονικό διάστημα, λοιπόν, δημιουργήθηκαν εταιρίες και εργοστάσια παραγωγής ψηκτρών, ανεμιστήρων, πελτιέδων (peltiers), ειδικών κουτιών (cases), ψυγείων, ακόμα και συσκευών ψύξεως του επεξεργαστή με νερό (υδρόψυξη)!

ΔΕΝ ΤΟ ΘΕΛΟΥΝ ΚΙ ΟΜΩΣ ΤΟ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ!

Εάν νομίζετε ότι οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής επεξεργαστών δεν θέλουν το overclocking, θα εκπλαγείτε. Οι overclockers στον κόσμο δεν είναι πια μειονότητα. Εχουν μετεξελιχθεί σε κίνημα και αποφέρουν τεράστια ποσά κερδών σε μία ολόκληρη βιομηχανία.



Watercooling on-die!!! Επικίνδυνο, αλλά ιδιαίτερα αποτελεσματικό.

Ο στόχος των Intel και AMD δεν είναι πια οι χρήστες που κάνουν overclocking. Ο πραγματικός εχθρός είναι το "remarking", δηλαδή η τεχνική που επιστρατεύουν ορισμένοι επιτήδειοι resellers (κυρίως από sites στο Internet) προκειμένου να σβήνουν τα πραγματικά στοιχεία της CPU και να τοποθετούν νέα, που αναφέρονται σε "πουσαρισμένους" επεξεργαστές.

Θυμάστε το σάλο που έγινε με τους Remarked Athlon που κυρίευσαν το Internet; Εάν είχαν πρόβλημα οι εταιρίες με το overclocking, νομίζετε ότι μέχρι τώρα δεν θα είχαν βρει τρόπο να το σταματήσουν; Δύσκολη ερώτηση. Μπορεί, όμως, να μην τους συμφέρει μία τέτοια ενέργεια! Οι εταιρίες γνωρίζουν ότι, αφήνοντας μικρά "παραθυράκια" και ατέλειες στην κατασκευή ενός chip, ο δαιμόνιος χρήστης θα τα ανακαλύψει και έτσι το προϊόν τους θα αποκτήσει "underground" δημοσιότητα. Ποιος είπε στην AMD να αφήσει ακάλυπτα και σε πλήρη θέα τα μικρά χρυσά δοντάκια (pins) πάνω στον Athlon; Ετσι, από τη μία μεριά οι εταιρίες αποδοκιμάζουν το overclocking (άμεσα), αλλά από την άλλη έχουν μεγάλα οφέλη από αυτό (έμμεσα).

ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟΝ;

Στην απορία σας "Γιατί το overclocking είναι δυνατόν να γίνει χωρίς να δημιουργούνται ιδιαίτερα προβλήματα στα chips;" ίσως σας δώσουν απάντηση τα ακόλουθα.

Η γενική πρόοδος της τεχνολογίας δημιούργησε όλες τις προϋποθέσεις για να διαμορφωθούν νέες και υπερσύγχρονες μέθοδοι κατασκευής chip. Ολα πια κατασκευάζονται με τη



OVERCLOCKING MADNESS UTILITIES

Στο CD-ROM του περιοδικού μας θα βρείτε διάφορα χρήσιμα utilities που μπορούν να σας βοηθήσουν στις προσπάθειές σας όταν κάνετε overclocking. Κάποια από αυτά, μάλιστα, είναι αναγκαία για τη σωστή λειτουργία του overclocked συστήματός σας και δεν πρέπει να τα αγνοήσετε. Ειδικά τα προγράμματα που προσφέρουν software cooling και system monitoring είναι ιδιαίτερα χρήσιμα. Τα software coolers εκμεταλλεύονται τις εντολές Halt των επεξεργαστών διατηρώντας τους σε αδράνεια. Ετσι ο επεξεργαστής μας καταναλώνει λιγότερη ενέργεια. Η σημαντικότερη προσφορά, όμως, των software coolers είναι ότι μειώνουν τη θερμοκρασία λειτουργίας των επεξεργαστών. Γιατί ο δικός σας να δουλεύει στο φουλ, ενώ βρίσκεστε στα Windows;
Η προσέγγιση του Bios μερικές φορές καταντά ανυπόφορη, όταν κάθε λίγο και λιγάκι πρέπει να κάνουμε έλεγχο των θερμοκρασιών του συστήματός μας, των voltages ή των στροφών των ανεμιστήρων. Σε αυτό το πρόβλημα μάς προσφέρουν τη λύση οι εφαρμογές (system monitoring utilities) που αντιγράφουν όλες τις πληροφορίες του Bios και μας επιτρέπουν να τις δούμε μέσα από τα Windows. Αυτά τα προγράμματα μπορούν να ρυθμιστούν έτσι ώστε να "κινηματογραφούν" τις συνθήκες λειτουργίας του συστήματός μας δημιουργώντας ένα μικρό ιστορικό. Ετσι μπορούμε να δούμε τις θερμοκρασίες που άγγιξε ο επεξεργαστής μας κατά τη διάρκεια μίας ώρας συνεχούς fragging με το Quake III, για παράδειγμα, και να διαπιστώσουμε τυχόν ακρότητες! Επίσης, μπορούν να κλείσουν αυτόματα τα Windows όταν ο υπολογιστής μας ξεπεράσει τα όρια που έχουμε υποδείξει στην εφαρμογή.

SETI@HOME (FREEWARE)
PRIME95 (FREEWARE)
Δύο utilities που θα σας βοηθήσουν να τεστάρετε τη σταθερότητα του overclocked επεξεργαστή σας πουσάροντάς τον στα άκρα και υποχρεώνοντάς τον να λειτουργήσει σε συνθήκες σχεδόν 100% full load είναι τα SETI@Home και PRIME95. Μη σας επηρεάσει ο πραγματικός λόγος που δημιουργήθηκαν, τουλάχιστον για το SETI@Home (Search for Extra Terrestrial Intelligence), και εμπιστευθείτε μας. Τα προγράμματα αυτά κάνουν δουλειά! Προσέξτε τη θερμοκρασία της CPU! Ανεβαίνει κατακόρυφα!

RAIN (FREEWARE) Εφαρμογή που τρέχει στο background των Windows και βοηθά στην ψύξη του επεξεργαστή σας χαρίζοντάς του μακροζωία! Το χρήσιμο αυτό προγραμματάκι καταφέρνει να κρατά τον επεξεργαστή σας κρύο δίνοντάς του ένα σήμα HALT, όταν εκείνος δεν χρειάζεται να δίνει το 100% της ισχύος του. Είναι ιδιαίτερα απλό στη χρήση του και καταναλώνει ελάχιστη μνήμη.

MOTHERBOARD MONITOR 4.17 (FREEWARE)
CPUCOOL (SHAREWARE)
Δύο πολύ χρήσιμα utilities που επιτρέπουν στο χρήστη να δει τις θερμοκρασίες του συστήματός του, τις στροφές των ανεμιστήρων του, του voltage και διάφορων άλλων παραμέτρων του Bios μέσα από τα Windows! Το CPUCooL, ειδικά, σας προσφέρει την επιπλέον δυνατότητα να κάνετε overclocking στον επεξεργαστή σας μέσα από τα Windows!

H-ODA CPU ID (FREEWARE)
INTEL CPU ID (FREEWARE)
Χρήσιμα utilities που σας πληροφορούν για στοιχεία της ταυτότητας του επεξεργαστή σας.
Το μικρό προγραμματάκι από την Intel, μάλιστα, σας πληροφορεί αν ο επεξεργαστής σας είναι overclocked!

H-ODA SOFTFSB (FREEWARE) Πρόγραμμα για να κάνετε overclocking στον επεξεργαστή σας εκτός Bios. Επιλέξτε το mainboard που έχετε (εάν δεν υπάρχει, υπάρχουν αναβαθμίσεις του προγράμματος στο δικτυακό χώρο www.H-Oda.com) και τρέξτε τον επεξεργαστή σας στη συχνότητα που επιθυμείτε. Ετσι απλά!

H-ODA WCPUCLK (FREEWARE) Το πρόγραμμα αυτό δείχνει τη συχνότητα του ρολογιού του επεξεργαστή σε πραγματικό χρόνο (real time).

μέγιστη ασφάλεια εκμηδενίζοντας το λάθος. Ετσι δημιουργούνται επεξεργαστές με μεγάλες ανοχές στη θερμοκρασία και την "κακομεταχείριση", με αποτέλεσμα οι εταιρίες να γλιτώνουν χρήματα από τις όποιες επιστροφές τους.

Ο σημαντικότερος λόγος, όμως, είναι οι επεξεργαστές με μεγαλύτερο core από αυτό που αναγράφεται στο εξωτερικό περίβλημά τους. Φυσικά, εννοούμε τους "underclocked" επεξεργαστές. Οσο γελοία φαντάζει αυτή η λέξη σε έναν overclocker τόσο πιο κοντά στην πραγματικότητα πλησιάζει (άκου underclocked;).

Τα εργοστάσια παραγωγής των εταιριών δεν είναι τόσο πολλά και μεγάλα, ώστε να δημιουργηθούν αρκετές γραμμές παραγωγής για κάθε chip συγκεκριμένης συχνότητας ξεχωριστά. Ετσι μόνο μία γραμμή παραγωγής, προκειμένου να μειωθεί το κόστος, κατασκευάζει τρεις και τέσσερις διαφορετικών συχνοτήτων επεξεργαστές ταυτόχρονα, χρησιμοποιώντας μόνο ένα είδος core!

Για παράδειγμα, βρέθηκαν επεξεργαστές Athlon που, ενώ στο εξωτερικό περίβλημά τους υπήρχε η αναγραφή των 500MHz, όταν ο χρήστης έσπαγε το καπάκι τους (για να βάλει λ.χ. μεγαλύτερη ψήκτρα), βρισκόταν στην ευχάριστη θέση να είναι κάτοχος ενός επεξεργαστή του οποίου η πραγματική συχνότητα λειτουργίας ήταν τα 700 ή τα 750MHz!!!



Αλλος ένας λόγος είναι η σταδιακή μετάβαση στην κατασκευή επεξεργαστών με on-die cache (η μνήμη L2 είναι ενσωματωμένη στον πυρήνα του chip).

Η μνήμη cache, στην οποία οφείλονταν πολλές αποτυχίες overclocking εξαιτίας της κακής ποιότητας και των περιορισμών που είχε η τεχνολογία κατασκευής της, είναι πια πιο ανθεκτική και γρήγορη.

CAN I PLAY WITH MADNESS?

Δυστυχώς το overclocking δεν είναι κάτι απλό. Προϋποθέτει αρκετές γνώσεις πάνω σε θέματα hardware και έτσι δεν είναι προσιτό σε όλους. Μπορεί να καταστρέψει σημαντικά και ευαίσθητα μέρη του συστήματός σας, αλλά -το κυριότερο- υπάρχει περίπτωση να βλάψετε τον ίδιο σας τον εαυτό, όχι μόνο από τον πονοκέφαλο που σας προκάλεσε το κλάμα στη θέα του καινούριου λιωμένου επεξεργαστή σας, αλλά προκαλώντας σοβαρές σωματικές βλάβες και εγκαύματα από ηλεκτροπληξία, καθώς δουλεύατε πάνω σε ένα τροφοδοτικό (220V) ή

στην προσπάθειά σας να συνδέσετε καλώδια μεγάλων ανεμιστήρων ή άλλων συσκευών χωρίς να έχετε τις απαραίτητες γνώσεις. Εάν, λοιπόν, δεν έχετε τις γνώσεις που απαιτούνται και δεν είστε σίγουροι για τον εαυτό σας, καλύτερα να αποφύγετε το overclocking.

ΜΠΕΡΔΕΜΑ;

Εάν κάνετε μια βόλτα στο Internet, σε sites αφιερωμένα στο overclocking, ή μιλήσετε με έναν overclocker, θα ακούσετε όρους και λέξεις όπως οι ακόλουθες: v-core, golden orb, θερμοαπαγωγικό υλικό, S-codes, Pins (των παλιών Celeron το Pin B21 το θυμάστε;), Cas 2, clock generator chip, peltier, water cooling pumps. Μπερδευτήκατε;. Ισως τώρα μερικοί να αναρωτιέστε αν άξιζει τον κόπο, πόσο δύσκολο μπορεί να είναι ή αν χρειάζεται να είστε ηλεκτρονικός για να κάνετε overclock τον επεξεργαστή σας. Με μία λέξη, όχι. Με το κατάλληλο hardware, τα κατάλληλα υλικά και λίγη τύχη, όλα θα αποδειχθούν περίπατος.

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

Πολλοί είναι οι παράγοντες που μπορούν να επηρεάσουν θετικά ή αρνητικά την έκβαση του αποτελέσματος όταν επιχειρούμε να κάνουμε overclocking. Οι σημαντικότεροι από αυτούς είναι οι εξής:

1) Το mainboard.
2) Ο επεξεργαστής.
3) Η ψύξη.
4) Η μνήμη.
5) Η FC-PGA to Slot-1 Converter Card (Slotket).
6) Το κουτί και το τροφοδοτικό.
7) Οι κάρτες AGP και PCI αλλά και οι σκληροί δίσκοι.

Τους παράγοντες αυτούς θα τους παρουσιάσουμε αποσπασματικά μέσα από τις σελίδες του θέματος "Overclocking Madness" ξεκινώντας με τη βάση ενός συστήματος: το mainboard.

MAINBOARDS

Ενας από τους σημαντικότερους συντελεστές για την επιτυχία του overclocking είναι η σωστή επιλογή του mainboard. Τον τελευταίο καιρό έχουν κατακλύσει τα καταστήματα ειδών πληροφορικής mainboards από διάφορους κατασκευαστές που έχουν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και προσφέρουν αρκετές ευκολίες στους επίδοξους overclockers.

Στις παραγράφους που ακολουθούν δεν θα αναφέρουμε συγκεκριμένα mainboards, ούτε συγκεκριμένους κατασκευαστές (ίσως σε ένα από τα επόμενα τεύχη), αλλά θα κάνουμε λόγο γενικά γι' αυτά, ανάλογα με το κεντρικό chip που ολοκληρώνουν. Θα αφιερώσουμε επίσης μερικές γραμμές στις επιδόσεις τους σε σχέση με τον ανταγωνισμό και κυρίως στα παιχνίδια. Αλλωστε, ο overclocker είναι πρώτα απ' όλα gamer.

Οι πιο δημοφιλείς υλοποιήσεις chipset στις "underground" κοινότητες των overclockers ακολουθούν.

MAINBOARDS ΓΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ INTEL

Intel 440BX Chipset

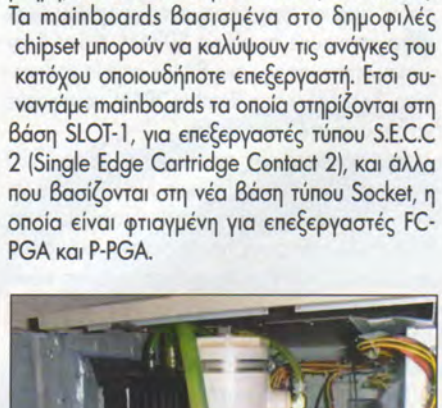
Το γνωστό μας BX παραμένει ιδιαίτερα δημοφιλές ακόμα και εάν έχουν περάσει δύο χρόνια από την κυκλοφορία του. Ο "Βασιλιάς" των chipsets είναι πιο ώριμος και αξιόπιστος από ποτέ. Κάποια από τα mainboards που το ολοκληρώνουν είναι άριστα εξοπλισμένα και προσφέρουν πληθώρα ευκολιών όπως ενσωματωμένο controller που υποστηρίζει το πρότυπο Ultra ATA-66 για τους σκληρούς, πληθώρα επιλογών για το FSB (μέχρι και 200MHz σε κάποιες υλοποιήσεις), ρύθμιση του voltage του επεξεργαστή (v-core), ρύθμιση voltage του chipset, ρύθμιση AGP 2/3 ή 1/1 και ρύθμιση 1/4 PCI. Δυστυχώς, όμως, το FSB που θα επιλέξουμε από το Bios του mainboard (τέρμα οι επαφές με τα jumpers!) επικοινωνεί σύγχρονα με τη μνήμη. Ετσι, εάν θέλουμε να κάνουμε overclock τον επεξεργαστή μας, για παράδειγμα κοντά στη συχνότητα των 133MHz, θα πρέπει να εξοπλιστούμε με μνήμη SDRAM PC-133, εκτός εάν είμαστε σίγουροι ότι η πιστή μας PC-100 μπορεί να αντέξει τέτοιες ταχύτητες. Ενα άλλο αρνητικό αυτών των mainboards είναι ότι ο δίαυλος του AGP (Accelerated Graphics Port) λειτουργεί στα 2/3 της συχνότητας του συστήματος. Εάν, δηλαδή, επιλέξουμε FSB 133MHz, η συχνότητα του AGP ανεβαίνει στα 89MHz, συχνότητα που υπερβαίνει κατά πολύ τη "νόμιμη" και αποδεκτή από τους κατασκευαστές καρτών γραφικών συχνότητας των 66MHz. Βέβαια, αυτό δεν θα έπρεπε να ανησυχήσει έναν επίδοξο overclocker, μια και οι περισσότεροι κατασκευαστές καρτών γραφικών ισχυρίζονται (off the record, φυσικά) ότι τουλάχιστον τα πιο σύγχρονα μοντέλα τους μπορούν να αντέξουν AGP bus μέχρι και λίγο παραπάνω από τα 100MHz (150MHz FSB)! Παρ' όλα αυτά, ο overclocker θα πρέπει να έχει στο νου του ότι χρησιμοποιώντας ένα mainboard που ενσωματώνει το BX Chipset, θα είναι αναγκασμένος να έχει το σύστημά του εκτός αποδεκτών ορίων. Ετσι, σε περίπτωση ατυχήματος, θα πρέπει να πει αντίο στις εγγυήσεις. Φυσικά, οι κάτοχοι Celeron ή Celeron II (Coppermine 128) δεν θα πρέπει να ανησυχήσουν μήπως ξεπεράσουν τις ενδεικνυόμενες συχνότητες FSB, AGP και PCI, αφού οι Celeron τρέχουν στα 66MHz και έτσι σπάνια ο χρηστής θα καταφέρει να ξεπεράσει τα 100MHz FSB (για τον επεξεργαστή και τη μνήμη) και τα 66MHz για το AGP (33MHz PCI). Τα mainboards βασισμένα στο δημοφιλές chipset μπορούν να καλύψουν τις ανάγκες του κατόχου οποιουδήποτε επεξεργαστή. Ετσι συναντάμε mainboards τα οποία στηρίζονται στη βάση SLOT-1, για επεξεργαστές τύπου S.E.C.C 2 (Single Edge Cartridge Contact 2), και άλλα που βασίζονται στη νέα βάση τύπου Socket, η οποία είναι φτιαγμένη για επεξεργαστές FC-PGA και P-PGA.



Το μέγεθος μετράει τελικά!



Κοιτάξτε κατάσταση στο PC ενός μανιακού overclocker!



Watercooling και radiators!

Intel i820 Chipset

Μετά την αναμφισβήτητη επιτυχία του 440BX, η Intel θέλησε να δημιουργήσει ένα chipset που θα το αντικαθιστούσε και θα συνέχιζε την επιτυχή πορεία του. Το καινούριο chipset έφερε μαζί του μία νέα τεχνολογία στις μνήμες, την τεχνολογία Rambus. Η Intel δικαιολόγησε αυτή τη στροφή λέγοντας ότι η συγκεκριμένη μνήμη είναι πολλαπλάσιες φορές ταχύτερη από την απλή SDRAM, κάτι που θα ενθουσίαζε τους χρήστες PC. Η μνήμη Rambus, όμως, ήταν (και είναι) πολύ ακριβή. Φρόντισε, λοιπόν, τα mainboards που ενσωματώνουν το i820 να διατηρήσουν την προς τα πίσω συμβατότητα με τις παραδοσιακές μνήμες SDRAM μέσω ενός μεταφραστή ελεγκτή (Memory Translation Hub). Τα νέα κυκλοφόρησαν γρήγορα στο Διαδίκτυο και όλοι οι overclockers ανά τον κόσμο ήλπιζαν ότι θα λύνονταν τα προβλήματα που είχαν με το 440BX στις υψηλές συχνότητες διαύλου, έχοντας στα χέρια τους ένα γρήγορο προϊόν (υπήρχε δυσπιστία και σκεπτικισμός για το προϊόν της Via τότε, το Apollo PRO 133) και ιδιαίτερα αξιόπιστο.

Δυστυχώς, όμως, για εκείνους -αλλά και για τους απλούς χρήστες- το καμάρι και ο "λύκος" της Intel αποδείχθηκε πρόβατο. Και τι πρόβατο... Κουρεμένο!

Τα benchmarks που πραγματοποιήθηκαν σε διάφορα sites στο Internet (και επιβεβαιώθηκαν από το περιοδικό μας) απέδειξαν ότι το chipset είναι ανίκανο να συναγωνιστεί τα BX και Apollo PRO 133A τόσο στα παιχνίδια όσο και στις εφαρμογές γραφείου όταν χρησιμοποιούσε τη φθηνή SDRAM. Μόνο όταν χρησιμοποιούσε την ακριβή (σε σημείο χρεοκοπίας, δηλαδή) μνήμη RambusDRAM κατάφερνε να πλασαριστεί κοντά τους.

Οι επιδόσεις των mainboards με το i820 ήταν απογοητευτικές. Για ποιο λόγο, λοιπόν, να επενδύσει ένας χρηστής και ιδιαίτερα ένας overclocker σε αυτή την πρόταση; Ακόμα και αν κάποιος διαθέτει τα χρήματα για να κάνει αυτή την αγορά, γιατί να την κάνει; Για να έχει επιδόσεις εφάμιλλες των κατά πολύ φθηνότερων BX και Apollo PRO 133A;

Ενας επίσης σημαντικός παράγοντας, ο οποίος μπορεί να ενεργήσει αποτρεπτικά ως προς την αγορά ενός τέτοιου mainboard, είναι η πρόσφατη απόφαση της Intel να αποσύρει σχεδόν ένα εκατομμύριο mainboards που είχαν πρόβλημα με το MTH (Memory Translation Hub).

Δυσκολευτήκαμε πολύ να βρούμε λόγους για να δικαιολογήσουμε (τουλάχιστον μέχρι τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές) την αγορά ενός mainboard που ενσωματώνει το i820. Τα mainboards αυτά έχουν ακριβώς τον ίδιο εξοπλισμό με εκείνα που ολοκληρώνουν το Apollo PRO 133A (Βλ. Apollo PRO 133A), για να μη γράψουμε ότι έχουν σαφές μειονέκτημα λόγω της έλλειψης υποστήριξης στον Celeron (η "μαμά" Intel "φρόντισε" τον Celeron με το BX και το i810) και της έλλειψης υποστήριξης PC-133, αλλά είναι πολύ πιο ακριβά!


Ψύκτρα για SLOT-1 επεξεργαστές.

Ενα προτέρημα αυτών των mainboards είναι ότι έχουν καλύτερη υλοποίηση του AGP 4X, όμως οι διαφορές με τους αντιπάλους τους στην πράξη είναι ουσιαστικά μηδαμινές (όπως και οι διαφορές του AGP 4x με το AGP 2x με την υπάρχουσα τεχνολογία).

Αλλο ένα συν αυτών των mainboards σε σχέση με τον ανταγωνισμό είναι ότι έχουν περισσότερες επιλογές στο Bios για το FSB από εκείνα με το Apollo PRO 133A (φτάνουν σε κάποιες υλοποιήσεις τα 180MHz έναντι των 166MHz που έχουν συνήθως τα mainboards της Via), αλλά εάν το σκεφτείτε καλά, πολύ λίγοι επεξεργαστές (για να μην πούμε ότι αυτό είναι τελείως απίθανο) μπορούν να φτάσουν και να αντέξουν τέτοιες τρομακτικές ταχύτητες. Αρα, δώρο άδωρο.

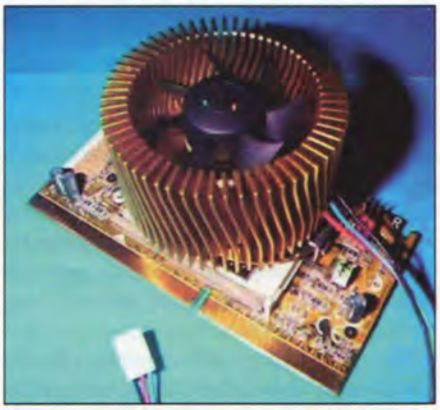

Ψύκτρα για επεξεργαστές FC-PGA.

Via Apollo PRO 133 και Via Apollo PRO 133A

Ο μεγαλύτερος ανταγωνιστής της Intel στον τομέα των chips υποστήριξης (και τώρα, μετά την εξαγορά της Cyrix, και στο κομμάτι των επεξεργαστών με τον Joshua) είναι αναμφισβήτητα η Via Technologies. Η εταιρία επωφελήθηκε των λαθών της Intel (εισαγωγή στην ανέτοιμη ακόμα αγορά του chipset i820 που υποστήριζε την πανάκριβη μέχρι σήμερα μνήμη Rambus, πεισματική άρνηση να υποστηρίξει τη μνήμη PC-133, αλλά και σνομπισμός προς τη λύση που ακούει στο όνομα DDR) και δημιούργησε ένα ανταγωνιστικό chipset, το Apollo PRO 133. Ετσι κάλυψε το κενό μεταξύ του απαρχαιωμένου -κατά πολλούς- BX και του πανάκριβου και αμφιλεγόμενου συνδυασμού που ακούει στο όνομα i820 και Rambus. Το Apollo PRO 133 υποστηρίζει όλους τους επεξεργαστές της Intel (Celeron I και II, Pentium II και III), αφού δίνει τη δυνατότητα στη μνήμη να λειτουργεί ασύγχρονα με τον επεξεργαστή. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε επεξεργαστή που να τρέχει στα 133MHz bus και μνήμη που να τρέχει στα 100MHz και αντίστροφα (!), σε αντίθεση με το BX που δεν υποστηρίζει τους νέους Pentium III (Coppermine) που έχουν bus στα 133MHz και με το i820 που δεν υποστηρίζει τον Celeron. Ο ενθουσιασμός των υποστηρικτών της Via, όμως, μετουσιώθηκε σε κρύο ιδρώτα, όταν τα πρώτα benchmarks είδαν το φως της δημοσιότητας. Τα συστήματα που βασίζονταν στο Apollo PRO 133 ήταν απελπιστικά πιο αργά από εκείνα με mainboards BX ή i820 (με Rambus). Ετσι η Via αναγκάστηκε να εξελίξει το Apollo PRO 133 σημαντικά και κατάφερε να συναγωνίζεται τα 440BX και i820 (+ Rambus). Το προϊόν αυτής της εξέλιξης έχει την ονομασία Via Apollo PRO 133A και υποστηρίζει μεταξύ άλλων: AGP 4x,U-ATA 66, PC-133, jumperless mode για FSB, ρύθμιση v-core, ρύθμιση AGP στο 1/2, 2/3, και 1/1 του FSB, ρύθμιση της τάσης του chipset (χρήσιμο για τη σταθερότητα του mainboard σε extreme καταστάσεις). Από ό,τι καταλαβαίνετε, με τέτοιο εξοπλισμό τα εν λόγω mainboards μπορούν να κάνουν τα όνειρα ενός επίδοξου overclocker πραγματικότητα. Τα mainboards που ενσωματώνουν τα Apollo PRO 133 και Apollo PRO 133A μπορούν να βρεθούν σε δύο εκδόσεις με βάσεις Slot-1 και FC-PGA, PPGA. Αναμένονται επίσης mainboards (Via Apollo PRO Family) με δύο βάσεις FC-PGA, κάτι που μας ενθουσιάζει πολύ! Σκεφτείτε δύο Pentium III 550E overclocked στα 825MHz ο καθένας (2x825MHz=1.650MHz)!!

Αλλα Chipsets

Σε chipsets παλαιότερα του BX δεν θα αναφερθούμε λόγω του πολύ φτωχού εξοπλισμού τους που δεν διευκολύνει καθόλου το χρήστη που επιθυμεί να κάνει overclocking. Δεν θα


Golden Orbs... η νέα μόδα στις ψύκτρες.

εξετάσουμε επίσης τα mainboards με το chipset i810 και το i810E, διότι τα mainboards αυτά ανήκουν σε μία ειδική κατηγορία που δεν απευθύνεται σε extreme gamers και, φυσικά, ούτε σε overclockers, εξαιτίας του φτωχού συστήματος γραφικών που βρίσκεται ενσωματωμένο στο chipset. Οι μειωμένες επιδόσεις και οι περιορισμοί δεν είναι για μας, έτσι; Πάντως, για όσους θέλουν να κάνουν overclock με ένα τέτοιο mainboard υπάρχουν οι δυνατότητες (αν και περιορισμένες), όπως η ρύθμιση της FSB μέσα από το Bios και η ρύθμιση v-core (σπάνια).

Αναμένουμε επίσης με αγωνία τα νέα chipsets i815 (Solano) και i815E (Solano 2) της Intel, με τα οποία ο βιομηχανικός κολοσσός σκοπεύει να κερδίσει τη μάχη (από τη Via) και τις εντυπώσεις μετά την αποτυχία του i820.

Τα νέα chipsets θα υποστηρίζουν όλους τους επεξεργαστές της Intel, την PC-133 (και μάλιστα ασύγχρονα από το FSB) και θα υλοποιούν τεχνολογικές καινοτομίες όπως: AGP 4x PRO, U-ATA 66 αλλά και U-ATA 100,4 USB θύρες κ.ά.



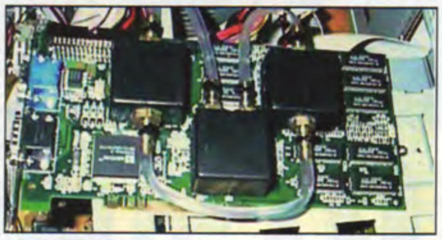
Κάποιοι overclockers είναι ιδιαίτερα επιδειξιομανείς! Χαλάλι τους, όμως...

MAINBOARDS ΓΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ AMD

Mainboards για τον Athlon

Η συγκεκριμένη κατηγορία mainboard παρέχει αρκετό εξοπλισμό και αρκετές ευκολίες στο χρήστη που θέλει να κάνει overclocking τον Athlon του. Ετσι, όπως και στα mainboards για τους επεξεργαστές της Intel, έτσι και εδώ συναντάμε σε jumperless mode ρύθμιση του FSB, ρύθμιση v-core και άλλα πολλά καλούδια. Δυστυχώς, όμως, τα δύο chips υποστήριξης (AMD 750 και KX 133) του Athlon έχουν μεγάλη έλλειψη σταθερότητας (σε ορισμένες περιπτώσεις ακόμα και αξιοπιστίας) σε συχνότητες μεγαλύτερες από αυτές που ορίζει η AMD. Ετσι, ένας Athlon στα 600MHz μπορεί να φτάσει περίπου μέχρι τα 660MHz χρησιμοποιώντας τη γνωστή μέθοδο αλλαγής του Front Size Bus. Πάντως, τα mainboards που ενσωματώνουν το KX 133 της Via είναι πιο δελεαστικά λόγω του AGP 4x και της μνήμης PC-133 που υποστηρίζουν.

Η πιο δημοφιλής λύση για το overclocking ενός Athlon είναι η χρησιμοποίηση μικρών σε μέγεθος συσκευών που ενσωματώνονται σε ένα ειδικό για αυτό το λόγο άρθρωμα πάνω στον Athlon αλλάζοντας τον multiplier! Με αυτόν τον τρόπο ο ίδιος επεξεργαστής 600MHz που προαναφέραμε μπορεί να φτάσει σε συνηθισμένες συνθήκες ακόμα και τα 850MHz! Οι συσκευές αυτές είναι γνωστές με το όνομα Golden Fingers. Σε επόμενο τεύχος, οπότε θα εξετάσουμε τον πιο σημαντικό παράγοντα για επιτυχημένο overclocking, τον επεξεργαστή, θα αναφερθούμε με περισσότερες λεπτομέρειες σε αυτήν τη μέθοδο.



Watercooling σε κάρτα γραφικών! Χαρά στο κουράγιο σε όποιον το επιχειρήσει!

Σύντομα στη χώρα μας θα έχουμε τη δυνατότητα να γνωρίσουμε τους νέους επεξεργαστές της AMD (Athlon Thunderbird και Duron) και μαζί με αυτούς τα νέα chipsets (KT-133) που τους υποστηρίζουν. Σύμφωνα με φήμες που κυκλοφορούν στο Διαδίκτυο, τα νέα mainboards θα επιτρέπουν στο χρήστη να αλλάζει τον multiplier, κάτι που -όπως καταλαβαίνετε- μας χαροποιεί ιδιαίτερα (χε χε χε)!

Mainboards για τους K6-2, K6-III

Η κατηγορία mainboards που ενσωματώνουν συνήθως chipsets της ETEQ, της Via και της ALI, όπως και η κατηγορία των BX, έχει φτάσει στο ανώτατο επίπεδο εξέλιξης. Η τεχνολογία τους πια θεωρείται ξεπερασμένη, έχουν περιορισμένες ικανότητες και οι κατασκευαστές έχουν εξοπλίσει τα mainboards τους με τα απολύτως απαραίτητα. Ετσι εδώ ο εξοπλισμός περιλαμβάνει ρύθμιση FSB και multiplier και σε ελάχιστες περιπτώσεις ρύθμιση του v-core. Ολες οι παραπάνω ρυθμίσεις γίνονται είτε με Dip switches είτε με jumpers, κάτι το φυσιολογικό λόγω της πρωτόγονης για τα σημερινά δεδομένα σχεδίασής τους. Σύντομα τα mainboards αυτά (όπως και οι επεξεργαστές που υποστηρίζουν) θα εκλείψουν από την αγορά (ενόψει Duron), οπότε η απόκτηση ενός συστήματος βασισμένου σε κάποιο από αυτά μπορεί να δικαιολογηθεί μόνο από πλευράς κόστους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Οι κατασκευαστές mainboards υπάκουσαν (επιτέλους) στην αυξημένη ζήτηση και τις ανάγκες των χρηστών για ευελιξία και ακριβή έλεγχο επάνω στον τρόπο με τον οποίο θα "συνεννοούνται" τα υποσυστήματα του PC τους με τα mainboards, προσφέροντας μοντέλα που έδιναν τόση έμφαση στο overclocking και τη σταθερότητα που θορύβησαν την Intel. (Και πού είστε ακόμα... Σε λίγο καιρό οι φωνές των υπευθύνων της AMD θα φτάνουν μέχρι τα γραφεία του "PC Master"!)

Οι επιλογές, λοιπόν, είναι πολλές, κάτι που πονοκεφαλιάζει ευχάριστα τον καταναλωτή. Πριν από την αγορά ενός mainboard, όμως, πρέπει να έχουμε στο μυαλό μας ότι χρειαζόμαστε τη σταθερότητά του σε επικίνδυνες αποστολές και ότι μόνο μία παράμετρος και ρύθμιση μπορεί να αποδειχθεί "κλειδί" για την επιτυχία μας. Γι' αυτό, ανεξάρτητα από το τι επεξεργαστή έχουμε ή θέλουμε να αποκτήσουμε, πρέπει το mainboard που θα τον φιλοξενήσει να έχει όσο το δυνατόν περισσότερες.

Οσο περισσότερες είναι οι ευκολίες και οι παράμετροι ρυθμίσεων από το mainboard τόσο πιο ασφαλής και σίγουρος μπορεί να αισθάνεται κάποιος ότι εξάντλησε όλες τις δυνατότητες του επεξεργαστή του για αυξημένη ισχύ. Από εκεί και πέρα μπορεί να κοιτάξει αλλού για να εξοικονομήσει περισσότερη (εάν, βέβαια, του το επιτρέπει ο ίδιος ο επεξεργαστής), όπως στην ψύξη, στο Slotket, στη μνήμη, ακόμα και στο τροφοδοτικό.

Στο επόμενο τεύχος του "PC Master" θα ασχοληθούμε με τους πιο δημοφιλείς επεξεργαστές, τις μεθόδους overclocking και ψύξης και θα κάνουμε αναφορά σε converted cards που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά. PC

CARD Games

Τα παιχνίδια με κάρτες έχουν γνωρίσει τον τελευταίο καιρό μεγάλη άνθηση και στη χώρα μας. Σκεφθήκαμε, λοιπόν, μια και προσφέρονται τώρα το καλοκαίρι ακόμα και για να τα πάρετε μαζί σας στις παραλίες, να σας παρουσιάσουμε σε αυτό το τεύχος τους σημαντικότερους εκπροσώπους του είδους. Είτε λοιπόν προτιμάτε τα μαγικά αντικείμενα και τα φανταστικά πλάσματα του Magic: The Gathering, είτε τα συμπαθητικά τερατάκια του Pokémon, είτε, τέλος, τις φιγούρες του "Πολέμου των Αστρων" στο Young Jedi, συνεχίστε να διαβάζετε και να είστε σίγουροι πως δεν θα μείνετε απογοητευμένοι!



Υπόσχονται να σας κατακτήσουν!

Επιτραπέζια παιχνίδια: Μία ενδιαφέρουσα ενασχόληση για όσους χαίρονται να βάζουν το μυαλό τους να δουλέψει! Υπάρχει κανείς που δεν έχει παίξει γκρινιάρη ή Μονόπολη; Μάλλον όχι. Ετσι, αν σας μιλήσουμε για τα επιτραπέζια παιχνίδια, όλοι θα είστε σίγουροι πως ξέρετε για τι μιλάμε. Ομως είναι πράγματι έτσι;

Ας το δούμε με ένα απλό πείραμα. Εχετε παίξει Diplomacy; Μήπως... Civilization; Ο τίτλος Advanced 3rd Reich σας λέει κάτι; Hero Quest; (Βλέπω χέρια να σηκώνονται!) Τότε.... 1856; Agean Strike;

Αυτοί και άλλοι πολλοί ήταν τίτλοι επιτραπέζιων παιχνιδιών που άνθησαν τις δεκαετίες του '80 και του '90. Παιχνίδια εξομοίωσης, στρατηγικής, πλάκας και σκέψης. Εκατοντάδες τίτλοι παίχτηκαν στα τραπέζια των φανατικών και μη παικτών και χιλιάδες νύχτες αντιλάλησαν από τις φωνές και τα γλέντια τους. Διότι είναι σίγουρο πως κάνει κάποιος πολύ όμορφη παρέα δίπλα από ένα ταμπλό με πιόνια, κάρτες, ζάρια και ανθρώπους που παίζουν για το κέφι και την κοινωνικότητα, βυθισμένοι μέσα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Οι καιροί όμως άλλαξαν, οι υπολογιστές εισέβαλαν ορμητικά στη ζωή μας, νέα παιχνίδια καταλαμβάνουν το χρόνο των παικτών, καινούριοι τρόποι διασκέδασης και διαχείρισης του ελεύθερου χρόνου εμφανίζονται. Οσες εταιρίες έβγαζαν παραδοσιακά, βαριά και χρονοβόρα παιχνίδια, έκλεισαν και ένα κενό δημιουργήθηκε στο χώρο του επιτραπέζιου. Αν εξαιρέσει κάποιος τη ζωντάνια του Dungeons & Dragons που συνέχιζε να διατηρεί τις δυνάμεις του, οι υπολογιστές είχαν επιφέρει μία σημαντική μεταβολή στις συνήθειες.

Και ξαφνικά, στις 20 Σεπτεμβρίου του 1993, δύο φίλοι, ο Garfield και ο Adkison, βγάζουν ένα παιχνίδι με κάρτες, χωρίς μεγάλες φιλοδοξίες και πολύ φθηνό στην κατασκευή. Δεν είχε ταμπλό, δεν είχε μεταλλικές μινιατούρες, δεν είχε ζάρια - ό,τι έπρεπε για το περιορισμένο budget τους. Ηταν όμως παιχνίδι με... πολλά κιλά εθισμού, προορισμένο να πωρώσει στο έπακρο όσους δοκίμαζαν να ασχοληθούν μαζί του. Και το όνομα αυτού...

Το Magic δεν είναι ένα μονοδιάστατο παιχνίδι: Υπάρχουν τουλάχιστον πέντε κατηγορίες παικτών, πέντε τρόποι να το προσεγγίσεις, ο καθένας με τους πιστούς οπαδούς του. Η πολύπλευρη αυτή αντιμετώπιση συνέβαλε τα μάλα στη μεγάλη δημοτικότητα του Magic, ειδικά μάλιστα σε όσους αναζητούν μία αληθινή πρόκληση κι όχι ένα εύκολο κι απλό card game.

MAGIC: THE GATHERING

Μέσα σε 15 ημέρες τα 2,5 εκατομμύρια κάρτες που είχαν τυπωθεί εξαντλήθηκαν, ενώ εκατοντάδες πελάτες απαιτούσαν υστερικά το νέο παιχνίδι. Διαφημισμένο από στόμα σε στόμα, το νέο παιχνίδι εξαπλώθηκε στα κολέγια της Αμερικής σαν αστραπή: 8 εκατομμύρια κάρτες στις 4 Οκτωβρίου, 40 εκατομμύρια την 1η Δεκεμβρίου, 300 εκατομμύρια στην τρίτη και τέταρτη έκδοση και πάει λέγοντας. Ενα νέο φαινόμενο είχε γεννηθεί, αυτό των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες.

Διότι το Magic δεν ήταν απλώς ένα παιχνίδι με κάρτες με όμορφη ατμόσφαιρα και λογική. Είχε κάποια χαρακτηριστικά που το ανέδειξαν αμέσως κυρίαρχο του νέου είδους.

- Διέθετε έναν μηχανισμό στηριγμένο όχι στην αναπαράσταση ενός φανταστικού κόσμου, αλλά σε μαθηματικά μοντέλα, κάτω από το περικάλυμμα της μάχης δύο μάγων. Ετσι, όσο έπαιζε κάποιος το παιχνίδι τόσο πιο πολύ έμπαινε στο νόημα και τη λογική του και τον απορροφούσε η δυναμική του.
- Είχε τη λογική του συλλεκτικού. Κανείς δεν μπορεί να αγοράσει όλες τις κάρτες του Magic από ένα κατάστημα. Κάθε πακετάκι περιέχει μία τυχαία κατανομή καρτών - άρα πάντα ο παίκτης βρίσκει κάρτες που δεν έχει, ωστόσο δεν βρίσκει πάντα αυτές που ψάχνει!
- Χαρακτηριζόταν από άριστη ποιότητα artwork και παραγωγής. Ηταν χαρά και μόνο η απόκτηση κάθε κάρτας.
- Περιλάμβανε νέα συμπληρώματα, τα οποία έφερναν νέες κάρτες και στρατηγικές. Ποτέ δεν μπορεί να ισχυριστεί κάποιος ότι έμαθε το Magic. Πάντα στην επόμενη στροφή περιμένουν νέες προκλήσεις.

Με το Magic: The Gathering ξεκίνησε ουσιαστικά η αντεπίθεση των επιτραπέζιων στον 21ο αιώνα. Εκατομμύρια παίκτες κάθονται σε ένα τραπέζι και παίζουν με τις περίφημες κάρτες, διαγωνίζονται στα παγκόσμια και επαγγελματικά τουρνουά, συμμετέχουν στα οργανωμένα τουρνουά κάθε χώρας, αποτελούν μέλη της μεγάλης οικογένειας των Wizards of the Coast. Πάνω από 2,5 δισ. κάρτες κυκλοφορούν, με νέα συμπληρώματα να βγαίνουν τρεις φορές κάθε χρόνο και μία νέα αναθεώ-



PC MASTER MAGIC DECKS

Το "PC Master"... παίζει και Magic! Ιδού, λοιπόν, στη συνέχεια ορισμένα decks που προτείνει για εσάς ο συνεργάτης του περιοδικού Γιάννης Κωστάκης:

1. TAUNTING STOMPY DECK

Forest x 19
Yavimaya Hollow

Giant Growth x 4
Symbiosis x 4
Llanowar Elves x 3
Deranged Hermit x 4
Taunting Elf x 3
Hidden Gibbons x 2
Pouncing Jaguar x 4
Rofellos, Llanowar Emissary
Muscle Sliver x 4
Overrun x 3
River Boa x 2
Hurricane x 2
Pygmy Troll x 2
Snake Basket
Emperor Crocodile

2. FLAMING DEATH DECK

Mountain x 20

Ball Lightning x 4
Keldon Champion x 2
Vlashino Cutthroat x 2
Wall of Fire x 2
Volcanic Dragon
Defender of Chaos x 2
Kindle x 4
Fireball x 2
Reckless Abandon x 3
Hammer of Bogardan x 3
Parch x 3
Scent of Cinder x 2
Incinerate x 2
Shock x 2
Arc Lightning x 2
Blaze x 2
Disintegrate x 2

Και ένα deck από τον Βαγγέλη Κράτσα:

3. HIGH VANTORCHRON DECK

Island x 19
Stalking Stones x 2

High Tide x 4
Palinchron x 4
Stroke of Genius
Mystical Tutor
Whispers of the Muse x 4
Time Spiral
Arcane Denial x 4
Force of Will x 4
Counterspell x 4
Annul x 2
Recall
Time Warp
Horseshoe Grab x 4
Hermetic Study x 4

ρηση των βασικών κανόνων κάθε δύο χρόνια. Οι πρώτοι παίκτες του Magic παντρεύτηκαν, έκαναν οικογένεια, πολλοί συνεχίζουν να συλλέγουν ακόμα κάρτες, άλλοι χάθηκαν στη στροφή του χρόνου. Ωστόσο δεκάδες νέοι παίρνουν τη θέση τους κάθε μέρα, φέρνουν νέες ιδέες και απόψεις στο παιχνίδι, το αναζωογονούν και το μετατρέπουν ασταμάτητα.

Στην Ελλάδα το Magic εισάγεται από την Κάισσα, την εταιρία που πρώτη είχε ως στόχο την προώθηση των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Μέσα από τα δέκα (franchised και δικά της) καταστήματα η Κάισσα προωθεί το οργανωμένο παιχνίδι του Magic με δεκάδες τουρνουά και εκδηλώσεις, με Πανελλήνιο Πρωτάθλημα σε πέντε πόλεις της χώρας, με βραβεία που στέλνουν τους παίκτες να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους στο εξωτερικό, με τη συνεχή ενασχόληση με το καθετί που οι παίκτες του Magic μπορεί να έχουν ανάγκη. Διότι πολύ σημαντικό κομμάτι της ζωής αυτού του παιχνιδιού είναι το οργανωμένο παιχνίδι, η κοινότητα δηλαδή των παικτών με την ιεραρχία της αλλά και την έντονη ζωή και δραστηριότητά της.

Τι είναι όμως το Magic και κατάφερε μέσα σε τόσο μικρό διάστημα να αποκτήσει τέτοια διάδοση;

Το Magic είναι ένα παιχνίδι που παίζεται με συλλεκτικές κάρτες - δηλαδή ο παίκτης επιλέγει 60-70 κάρτες κάθε φορά από τη συλλογή του, η οποία μπορεί να αριθμεί μερικές χιλιάδες καρτών. Η κατασκευή της τράπουλας του παιχνιδιού, που λέγεται deck, είναι από μόνη της το μισό παιχνίδι, μια και οι κάρτες δεν αποτελούν ξεχωριστές, απομονωμένες μεταξύ τους οντότητες, αλλά σε συνδυασμούς μπορεί να δημιουργούν καταστάσεις τελείως διαφορετικές και συναρπαστικές.

Στο Magic οι δύο παίκτες παίζουν τους ρόλους δύο αντίπαλων μάγων οι οποίοι, αντλώντας δύναμη από τη Γη, εξαπολύουν φοβερά ξόρκια στον αντίπαλό τους ή στέλνουν ενάντιά του περίεργα πλάσματα και πολεμιστές.

Η λογική του είναι απλή: Σε κάθε γύρο ο παίκτης τραβάει μία κάρτα από την τράπουλά του και κατεβάζει μία κάρτα Γης (εάν έχει). Οι κάρτες Γης ανήκουν σε πέντε κατηγορίες - χρώματα: Βουνά, Νησιά, Βάλτοι, Πεδιάδες και Δάση.

Αφού κατεβάσει μία κάρτα Γης, ο παίκτης αντλεί ενέργεια από τις κάρτες Γης που έχει στο τραπέζι του (γυρίζοντάς τες στο πλάι) και ξοδεύοντάς την μπορεί να ενεργοποιεί κάποιες από τις άλλες κάρτες που έχει στο χέρι του. Αυτές είτε θα είναι πολεμιστές (οπότε με το ξόδεμα της ενέργειας κατεβαίνουν στο πεδίο της μάχης) είτε ξόρκια, αμυντικά ή επιθετικά, που αλλάζουν την ισορροπία της μάχης.

Αφού κατέβουν και οι πολεμιστές, ο παίκτης επιτίθεται με όσους από αυτούς θέλει, ο αντίπαλός του αμύνεται και, αν κάποιος επιτιθέμενος δεν μπλοκαριστεί, πλήττει απευθείας τον αντίπαλο και του μειώνει τις ζωές του (ξεκινάει πάντα με 20). Μετά είναι η σειρά του αντιπάλου να ξεκινήσει με τη σειρά του το δικό του γύρο.

Αυτή είναι η απλή λογική του παιχνιδιού. Ωστόσο υπάρχουν εξειδικευμένοι κανόνες για κάθε φάση και κυρίως μία ατέλειωτη σειρά καρτών, πολεμιστών, πλασμάτων, ξορκιών, μαγικών αντικειμένων, που κάνουν το παιχνίδι ποικίλο και διαφορετικό κάθε στιγμή. Αλλα





πλάσματα είναι ειδικά στην άμυνα, άλλα στην επίθεση, άλλα ζητούν λίγη ενέργεια, άλλα επιτίθενται δυναμικά στα μαύρα πλάσματα των βάλτων, άλλα πετάνε, άλλα ξόρκια τραβούν ενέργεια από τη Γη και στέλνουν αστραφτερές fireballs ενάντια στον αντίπαλο και άλλα του καταστρέφουν κάθε ξόρκι που ρίχνει αφήνοντάς τον γυμνό. Με λίγα λόγια η δύναμη του Magic είναι οι κάρτες του!

Το Magic δεν είναι ένα μονοδιάστατο παιχνίδι: Υπάρχουν τουλάχιστον πέντε κατηγορίες παικτών, πέντε τρόποι να το προσεγγίσεις, ο καθένας με τους πιστούς οπαδούς του. Η πολύπλευρη αυτή αντιμετώπιση συνέβαλε τα μάλα στη μεγάλη δημοτικότητα του Magic, ειδικά μάλιστα σε όσους αναζητούν μία αληθινή πρόκληση κι όχι ένα εύκολο κι απλό card game, που μπορείς να το μάθεις μέσα σε πέντε λεπτά.

Οι κατηγορίες των παικτών είναι:

- Παίζω μέχρι τελικής πτώσης. Αυτός πωρώνεται από το ρυθμό και τη διαδικασία του παιχνιδιού. Δοκιμάζει νέες τράπουλες για να κρατήσει ζωντανή αυτή την ένταση - παίζει ασταμάτητα, νικώντας ή χάνοντας, απολαμβάνοντας το ίδιο το παιχνίδι και τις διαρκείς αλλαγές του.
- Νικάω σε όλα τα τουρνουά. Αυτός αγαπάει τη νίκη και την αναγνώριση. Δοκιμάζει δεκάδες τράπουλες,, ενημερώνεται καθημερινά από το Internet πάνω σε κάθε νικηφόρο deck, οργανώνεται και εφορμά: Πού είναι το πλησιέστερο τουρνουά;
- Μία από την καθεμία, δύο από τις περισσότερες. Αυτός συλλέγει τα πάντα. Κάθε νέα κάρτα, κάθε συλλεκτική προσφορά, κάθε κάρτα προώθησης περιοδικού, όλες έχουν τη θέση τους στη συλλογή του. Ευτυχώς δεν μαζεύει και γυναίκες με αυτόν τον τρόπο...
- Παίζω λίγο, βλέπω λίγο. Ο τυχαίος παίκτης. Ξέρει τους κανόνες, αγαπάει το παιχνίδι, δεν χάνει την ευκαιρία για μία παρτίδα, αλλά... έχουμε και πολλά άλλα να παίξουμε!
- Πιο καλά και από χρυσάφι... Αυτός είναι ο επενδυτής. Ξέρει κάθε διακύμανση τιμών μέσα στα σετ, κάθε κάρτα έχει την αξία της, κάθε νέο σετ επηρεάζει τις τιμές όπως το χρηματιστήριο και αυτός είναι πάντα στον αφρό. Κανόνες; Ε... δεν τους έχω διαβάσει!

Το Magic άλλαξε την ιστορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Εκατοντάδες άλλες εταιρίες προσπάθησαν να μπουν στο τρένο με τα δικά τους παιχνίδια: Middle Earth, Star Trek, Battletech, Shadowrun, Call of Cthulhu, Sim City, Napoleon, Β' Παγκόσμιος Πόλεμος, Jyhad, Galactic Empire, Wyvern, Spellfire είναι μερικοί μόνο από τους προσεγμένους τίτλους που κυκλοφόρησαν. Ωστόσο δεν ήταν πανέξυπνα παιχνίδια, τα οποία απέκτησαν στη συνέχεια μία προσωπικότητα, αλλά όμορφες ιστορίες και κόσμοι που έψαξαν ένα έτοιμο story για να μπουν στη μεγάλη ιστορία των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες. Δεν το πέτυχαν, όμως, παρά ελάχιστα.

Η εταιρία Wizards of the Coast μετά τη μεγάλη επιτυχία της έβγαλε και άλλα μικρότερα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες, τα οποία όμως σημείωσαν μικρή επιτυχία (όπως το Doomtown), αγόρασε και επέκτεινε το δεύτερο πιο πετυχημένο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες, το Legends of the 5 Rings (παιχνίδι με μεγάλο βάθος στην εποχή μιας ψευδομεσαιωνικής Ιαπωνίας με σαμουράι, ρονίν, πλάσματα του σκότους, επαρχίες, πολέμους, τιμή και χρήμα), αγόρασε την TSR, την εταιρία του Dungeons & Dragons δίνοντάς της νέα πνοή και, τέλος, απέκτησε τα δικαιώματα ενός νέου, μικρού παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες... Το όνομά του; POKEMON!





POKEMON: ΤΟ CARD GAME ΓΙΑ ΤΙΣ ΝΕΟΤΕΡΕΣ ΓΕΝΙΕΣ

Ο τυφώνας που ακούει στο όνομα Pokémon ξεκίνησε από την Ιαπωνία εδώ και περίπου τέσσερα χρόνια και η πρώτη εμφάνισή του χαρακτηρίζεται σαν ένα μικρό κύμα σε μία λίμνη. Κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί πως η ιδέα ενός σχεδιαστή παιχνιδιών θα γινόταν το πιο μαζικό παιχνίδι των τελευταίων χρόνων και ίσως της ιστορίας. Η εκπληκτική ιστορία των περίεργων πλασμάτων του Pokémon μαζί με τη δύναμη της τηλεόρασης και των video games έκαναν τον Pikachu να είναι η πιο αναγνωρίσιμη μορφή για τα παιδιά και τους νέους και εκτόξευσαν τη βιομηχανία των ειδών Pokémon στα ύψη. Μέσα σε αυτά την κυρίαρχη θέση, με άνω των 50% των συνολικών πωλήσεων, κρατά το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Pokémon.

Σε αυτό κάθε παίκτης θα βρει τα βασικά στοιχεία του Magic (τη συλλεκτικότητα, την κατασκευή των decks, τη διαδοχή των συμπληρωμάτων, τον έξυπνο και συναρπαστικό μηχανισμό), αλλά θα τα βρει προσαρμοσμένα στον κόσμο των Pokémon, σε ένα περιβάλλον διασκεδαστικό και χαρούμενο. Αν και οι βασικοί καταναλωτές

CARD Games

SWEET LITTLE POKEMON

Ιδού μερικά από τα πιο γνωστά και... γλυκά Pokémon που μπορείτε να συναντήσετε παίζοντας το ομώνυμο card game:



Charizard



Pikachu



Meowth



Vulpix



Zapdos



Aerodactyl

των ειδών Pokémon είναι παιδιά και έφηβοι, είναι ψέμα πως το παιχνίδι είναι απλοϊκό και ελαφρό. Οπως κάθε παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες μπορεί να παιχτεί με διαφορετικούς τρόπους, ανάλογα με την προσέγγιση κάθε παίκτη.

Οι ήρωες του Pokémon ζωντανεύουν μέσα από τις φανταστικές κάρτες του και ο γρήγορος μηχανισμός σπρώχνει τον παίκτη σε μία μανία να δοκιμάσει νέες στρατηγικές, νέες τράπουλες, νέα Pokémon. Δεν είναι τυχαίο πως το σύνθημα του παιχνιδιού είναι "Gotta Catch'em all!".

Η λογική του Pokémon είναι αναγνωρίσιμη από τους παίκτες άλλων παιχνιδιών με κάρτες. Τα Pokémon ενισχύονται από ενέργεια (μόνο που εδώ προσκολλάται ως κάρτα επάνω τους) και κάνουν τις διάφορες επιθέσεις τους προσπαθώντας να βγάλουν νοκ αουτ το αντίπαλο Pokémon. Οποιος βγάλει έξι αντίπαλα πλάσματα νοκ άουτ κερδίζει. Και εδώ οι συνδυασμοί μπορούν να κερδίσουν το παιχνίδι μαζί με τις περίεργες και ανατρεπτικές κάρτες εκπαιδευτών.

Το Pokémon, εκτός από το ότι είναι ένα πολύ έξυπνο παιχνίδι, επέδρασε θετικά σε όλη την ιδέα των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες. Ηδη οι μεγαλύτεροι από τους παίκτες του αναζητούν ένα πιο δύσκολο ή βαθύ παιχνίδι... και μαντέψτε ποιος είναι ο πρώτος υποψήφιος: Μα φυσικά το Magic: The Gathering με τα εκατομμύρια των παικτών και την υποδομή να υποδεχτεί χιλιάδες νέους παίκτες. Η επανάσταση που ξεκίνησε τον Σεπτέμβριο του 1993 δεν έχει ακόμα δει την κορύφωσή της...

YOUNG JEDI: FEEL THE FORCE!

Δύο από τα πιο σημαντικά παιχνίδια με κάρτες, τα οποία κατέχουν σταθερά θέση μεταξύ των πρώτων πέντε παιχνιδιών εδώ και χρόνια από τη στιγμή που εμφανίστηκαν, είναι το Young Jedi και το Star Wars. Η εταιρία Decipher, που εκδίδει τα παιχνίδια αυτά όπως και άλλα επιτυχημένα του χώρου (Star Trek, Boy Crazy), έχει χαρακτηρίσει την αγορά με την επιλογή της για τα science fiction παιχνίδια με κάρτες. Ιδιαίτερη επιτυχία έχει σημειώσει και στην Ελλάδα το Young Jedi, αφού με την απλότητά του σε συνδυασμό με τη στρατηγική έχει βρει τη θέση του στην καρδιά μικρών και μεγάλων θαυμαστών της σειράς του Πολέμου των Αστρων, ιδιαίτερα αυτών του πρώτου επεισοδίου: "Η αόρατη απειλή".

Χριστούγεννα 1999. Υστερα από αρκετή αναμονή, το Young Jedi κάνει την εμφάνισή του και στην ελληνική αγορά. Η έμπειρη και πρωτοπόρος εταιρία Decipher μπαίνει στον κόσμο του Πολέμου των Αστρων και συναρπάζει με τη ζωντάνια του παιχνιδιού και το ρεαλισμό των φωτογραφιών του.

Το Young Jedi είναι ένα γρήγορο παιχνίδι μάχης, βασισμένο στο πρώτο επεισόδιο του Πολέμου των Αστρων, όπου μαζεύετε τους αγαπημένους χαρακτήρες σας, κατακτάτε πλανήτες, πολεμάτε αγωνιώδεις μονομαχίες





και κανονίζετε την τελική έκβαση του αγώνα μεταξύ του Καλού και του Κακού. Η τράπουλα του ενός παίκτη αντιπροσωπεύει τη Φωτεινή Πλευρά της Δύναμης (τους Τζεντάι και τους υπόλοιπους "καλούς"). Η τράπουλα του αντίπαλου παίκτη αντιπροσωπεύει τη Σκοτεινή Πλευρά της Δύναμης (τους αδίστακτους άρχοντες των Σιθ, την Ομοσπονδία των Εμπόρων και τους άλλους "κακούς").

Το Young Jedi είναι εύκολο στην εκμάθηση και γρήγορο στο παιχνίδι, με παρτίδες που κρατούν δέκα - δεκαπέντε λεπτά. Παρουσιάζει όλους τους αξιομνημόνευτους ήρωες και τις σημαντικότερες σκηνές της ταινίας, μαζί με τα όπλα, τα pod racers, τα διαστημόπλοια, τα droids και τους εξωγήινους.

Αφού πάρει κάθε παίκτης έξι κάρτες στο χέρι του, ξεκινά ο πρώτος γύρος, που αποτελείται ουσιαστικά από τρία στάδια:

Παράταξη (Deploy): Κάθε παίκτης έχει έξι βαθμούς σε κάθε γύρο για να κατεβάσει χαρακτήρες και όπλα από το χέρι του στον πλανήτη όπου εξελίσσεται η μάχη. Κάθε κάρτα κοστίζει ορισμένους βαθμούς για να την κατεβάσεις.

Μάχη (Battle): Αφού οι αντίπαλοι στήσουν τους χαρακτήρες σε μία παράταξη μάχης, γίνονται μονομαχίες των αντίπαλων χαρακτήρων ανά δύο. Η μάχη κρίνεται από τη σύγκριση της τελικής δύναμης των χαρακτήρων και ο χαμένος χάνει το χαρακτήρα του και αναγκάζεται να πετάξει κάρτες από την τράπουλά του, ανάλογα με το πόσο σημαντικός ήταν ο χαρακτήρας που έχασε.

Εξισορρόπηση (Even up): Ο παίκτης του οποίου είναι ο γύρος πετάει ή τραβάει κάρτες από την τράπουλά του μέχρι να φτάσει το "χέρι" του στις έξι.

Αν θέλετε να μάθετε το παιχνίδι, μπορείτε να περάσετε από το Fantasy shop (3ης Σεπτεμβρίου 103 στη Βικτώρια και Δ. Κυριακού 16 στην Κηφισιά) όπου γίνονται μαθήματα για νέους παίκτες, ενώ, φεύγοντας, θα πάρετε δώρο μία αρχική τράπουλα.

Το αρχικό σετ του Young Jedi περιέχει 60 κάρτες, με τις οποίες μπορείτε να ξεκινήσετε να παίζετε. Από τις 60 κάρτες που περιλαμβάνει, οι 30 είναι της Φωτεινής Πλευράς της Δύναμης και οι άλλες 30 της Σκοτεινής Πλευράς. Μπορείτε λοιπόν να μοιραστείτε με το φίλο σας τις κάρτες (30 - 30) και να παίξετε το πρώτο παιχνίδι σας. Επίσης, είναι εύκολο να πάρετε δύο αρχικές τράπουλες και να μοιραστείτε τις κάρτες έτσι ώστε να έχετε 60 κάρτες ο καθένας και να μπορείτε να παίξετε το ολοκληρωμένο παιχνίδι σε τρεις πλανήτες.

Το Young Jedi κυκλοφορεί σε τρεις εκδόσεις: "Menace of Darth Maul", "Jedi Council" και "Battle of Naboo". Κάθε έκδοση έχει 140 διαφορετικές κάρτες, τις οποίες μπορείτε να μαζέψετε πολύ εύκολα, φτάνει να αγοράσετε περίπου 30 boosters από την καθεμία. Αν δεν έχετε αρχίσει να μαζεύετε κάρτες από τις δύο πρώτες που έχουν ήδη κυκλοφορήσει στην Ελλάδα, ξεκινήστε τώρα, γιατί από τον Σεπτέμβριο έρχεται στην Ελλάδα η τρίτη έκδοση. Αγοράζοντας ένα βασικό σετ τράπουλας και μερικά boosters από κάθε έκδοση, μπορείτε να δημιουργήσετε τράπουλες που να συνδυάζουν όλες τις εκδόσεις και να χρησιμοποιούν πολλά θέματα και πολλές στρατηγικές.



Φυσικά, θα μπορέσετε να φτιάξετε την τράπουλά σας όπως ακριβώς θέλετε εσείς, αν πάρετε φακελάκια (boosters) που περιέχουν επιπλέον κάρτες, οι οποίες θα σας δώσουν την ικανότητα να φτιάξετε ειδικές τράπουλες βασισμένες σε droids, ιππότες τζεντάι, την ακολουθία της βασίλισσας Amidala, τον Darth Maul και τον Darth Sidius και οτιδήποτε άλλο συνδυασμό μπορείτε να σκεφτείτε.



Επίσης, η εταιρία Decipher ετοιμάζεται να εκδώσει το καινούριο παιχνίδι με κάρτες βασισμένο στη σειρά του Πολέμου των Αστρων, το οποίο θα ονομάζεται Jedi Knights. Το παιχνίδι θα συνδυάζει την αμεσότητα και τη γρηγοράδα του Young Jedi με περισσότερη στρατηγική και καινούριους απίθανους συνδυασμούς. May the force be with you!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως θα διαπιστώσατε διαβάζοντας το άρθρο, οι τρεις κυριότεροι εκπρόσωποι των σύγχρονων καρτοπαίχνιδων έχουν να προσφέρουν πολλά σε κάθε gamer. Εξασκώντας τόσο το μυαλό όσο και τη φαντασία, ασφαλώς φιλοδοξούν να αποτελέσουν κάτι παραπάνω από ένα μικρό διάλειμμα ανάμεσα σε άλλες ασχολίες του ελεύθερου χρόνου σας. Η επιτυχία τους δεν είναι άλλωστε τυχαία. Χμ! για να δούμε, θα βρω επιτέλους τον Charizard που ψάχνω μέσα σε αυτό το boosteράκι;

PC


WEB MASTER
2000
ΚΡΑΤΕΑΣ STORIES

Μπαίνοντας στην τελική ευθεία

Λίγες ημέρες έχουν απομείνει μέχρι την ολοκλήρωση του μεγάλου διαγωνισμού μας "Web Master 2000". Ετσι είπαμε στο τεύχος αυτό να σας υπενθυμίσουμε ορισμένα σημαντικά σημεία του, καθώς και να επισημάνουμε θέματα που ανέκυψαν μέσα από τις δικές σας ερωτήσεις και παρατηρήσεις.

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

Καταρχήν, στο τεύχος 118 του περιοδικού μας (με ημερομηνία κυκλοφορίας 15 Μαρτίου 2000) μπορείτε να βρείτε, στη σελίδα 50, τους αναλυτικούς όρους του διαγωνισμού μας. Ξαναγράφουμε εδώ, περιληπτικά, τα πιο βασικά σημεία που πρέπει να έχετε υπόψη.



- Οι συμμετοχές σας θα πρέπει να αποστέλλονται στη διεύθυνση του περιοδικού (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη στο φάκελο "Για το διαγωνισμό Web Master 2000"), μαζί με το πρωτότυπο δελτίο συμμετοχής που υπάρχει σε κάθε τεύχος του περιοδικού από το τεύχος 118 και έπειτα - όχι φωτοτυπία του. Μπορείτε να συμπεριλάβετε στο φάκελο δισκέτες ή CD-ROMs με τη σελίδα σας και τα περιεχόμενά της, ή να μας κοινοποιήσετε το URL στο οποίο βρίσκεται ήδη αναρτημένη η σελίδα σας, αν συμβαίνει κάτι τέτοιο, αναγράφοντάς το ευκρινώς στο δελτίο συμμετοχής. Οι κατηγορίες στις οποίες μπορείτε να δηλώσετε συμμετοχή είναι οι Best Personal Page, Best Sports Page και Best PC Games Page. Κάθε διαγωνιζόμενος μπορεί να αποστείλει μόνο μία συμμετοχή σε κάθε κατηγορία, έχει ωστόσο το δικαίωμα να συμμετάσχει σε όσες κατηγορίες επιθυμεί, προσκομίζοντας ξεχωριστό δελτίο για κάθε συμμετοχή και τοποθετώντας κάθε συμμετοχή σε ξεχωριστό φάκελο.
- Μπορείτε να έχετε στο site σας υλικό που δεν είναι δικό σας, με δύο προϋποθέσεις: α) να μην είναι copyrighted ή παράνομο και β) να μας στείλετε ένα readme αρχείο ή μία γραπτή δήλωσή σας που να αναφέρει σαφώς ποια στοιχεία του site ΔΕΝ ανήκουν σε εσάς.
- Οσοι δεν έχετε στείλει ακόμα τις συμμετοχές σας θα πρέπει πλέον να βιαστείτε, αφού τελευταία προθεσμία για να το πράξετε είναι η 20ή Αυγούστου (σφραγίδα ταχυδρομείου). Ο πρώτος νικητής από κάθε κατηγορία θα βραβευθεί με χρηματικό έπαθλο αξίας 500.000δρχ.

> **Οσοι δεν έχετε στείλει ακόμα τις συμμετοχές σας θα πρέπει πλέον να βιαστείτε, αφού τελευταία προθεσμία για να το πράξετε είναι η 20ή Αυγούστου (σφραγίδα ταχυδρομείου). Ο πρώτος νικητής από κάθε κατηγορία θα βραβευθεί με χρηματικό έπαθλο αξίας 500.000δρχ.**

Στη συνέχεια θα εξετάσουμε ορισμένα επιπλέον θέματα που προέκυψαν από δικές σας ερωτήσεις και παρεμβάσεις με επιστολές, e-mails και posts στο on-line forum του διαγωνισμού.

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΕΙΣ ΣΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1. Οι σελίδες σας μπορούν να είναι γραμμένες είτε στην ελληνική είτε στην αγγλική γλώσσα.

2. Σε περίπτωση που ο host της σελίδας σας ενσωματώνει αυτόματα διαφημιστικά banners σε αυτήν, δεν θεωρείται ότι παραβιάζετε τον όρο 1 του διαγωνισμού.

3. Οποιαδήποτε συμμετοχή περιλαμβάνει διάφορα προσωπικά σας ενδιαφέροντα, ακόμα και εξειδικευμένης μορφής, και δεν μπορεί να κατηγοριοποιηθεί ως "Best Sports Page" ή "Best PC Games Page", θεωρείται πως εμπίπτει στην κατηγορία "Best Personal Page".

4. Για να μην υπεισέλθουν υποκειμενικοί παράγοντες κατά τη διάρκεια αξιολόγησης των σελίδων σας, δεν θα μετρηθεί απευθείας η ταχύτητα με την οποία ανοίγουν. Κάτι τέτοιο, άλλωστε, θα έδινε ένα σαφές πλεονέκτημα σε όσους στείλουν τις σελίδες τους σε CD-ROM ή δισκέτες. Ωστόσο, στα πλαίσια της τεχνικής αρτιότητας των συμμετοχών, με βάση τον όρο 9 του διαγωνισμού, θα ελεγχθεί κατά πόσο ο κώδικας κάθε σελίδας και οι τεχνολογίες που έχουν χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή της είναι δυνατόν να επιβαρύνουν το χρόνο φόρτωσης, τη λειτουργικότητα ή την ομαλή πρόσβαση στη σελίδα σε πραγματικές συνθήκες. Σε περίπτωση που κριθεί ότι όντως συμβαίνει κάτι τέτοιο, αυτό θα μετρήσει αρνητικά κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης.

5. Είναι δυνατόν μια συμμετοχή να ανήκει σε περισσότερα του ενός άτομα. Σε περίπτωση που η συμμετοχή αυτή βραβευθεί, το έπαθλο θα μοιρασθεί εξίσου σε όσους υπογράφουν τη συμμετοχή, χωρίς να ληφθεί υπόψη το πραγματικό ποσοστό συμμετοχής του καθενός.

6. Αν το σύνολο των σελίδων που θα σταλούν έχουν κάποια κοινά προβλήματα (π.χ. δεν υποστηρίζουν σωστά όλες τις αναλύσεις ή κάποια σημεία τους δεν τρέχουν σωστά σε Netscape), τότε αυτά δεν θα ληφθούν υπόψη. Οπως καταλαβαίνετε όμως, αν υπάρξει έστω και μία συμμετοχή που δεν θα εμφανίζει τέτοια προβλήματα, τότε αυτή θα πάρει μεγαλύτερη βαθμολογία από τις άλλες στο συγκεκριμένο τομέα. Βέβαια, αν το γεγονός ότι δεν εμφανίζει τα προβλήματα αυτά σημαίνει πως έχουν γίνει συμβιβασμοί αλλού, πιθανότατα η συγκεκριμένη σελίδα να βαθμολογηθεί χαμηλότερα σε άλλους τομείς.

7. Με τη συμμετοχή σας στο διαγωνισμό, δεν χάνετε το copyright δικού σας πρωτότυπου υλικού που τυχόν έχετε χρησιμοποιήσει ως τμήμα του περιεχομένου της σελίδας σας.

8. Συμμετοχές με e-mails δεν γίνονται δεκτές. Κάθε συμμετοχή πρέπει να συνοδεύεται





Στιγμιότυπα από τη σελίδα του διαγωνισμού μας στον Web.

απαραιτήτως από το πρωτότυπο δελτίο συμμετοχής που υπάρχει σε κάθε τεύχος του PC Master. Οι σελίδες σας θα πρέπει να είναι διαθέσιμες και σε άρτια κατάσταση κατά το διάστημα της κρίσης (ανάμεσα στις 21 Αυγούστου και 7 Σεπτεμβρίου), οπότε και θα τις δει η κριτική επιτροπή.

9. Οι συμμετέχοντες έχουν σε κάθε περίπτωση υποχρέωση να εξετάσουν οι ίδιοι το αν η συμμετοχή τους ή ένα τμήμα αυτής παραβιάζει νόμους ή συνθήκες που ισχύουν στη χώρα μας πριν από την αποστολή της. Το "PC Master" δεν φέρει καμία ευθύνη σε περίπτωση που κάποιος από τους διαγωνιζόμενους χρησιμοποιήσει παράνομο υλικό ή παραβιάσει νόμους ή συνθήκες που ισχύουν στη χώρα μας στη σελίδα που θα αποστείλει ως συμμετοχή στο διαγωνισμό "Web Master 2000". Το "PC Master", επιπρόσθετα, δεν μπορεί να παράσχει νομικές συμβουλές στους διαγωνιζόμενους σχετικά με το αν η σελίδα τους, ή ένα τμήμα αυτής, παραβιάζει κάποιο νόμο ή συνθήκη που ισχύει στη χώρα μας, αφού δεν έχει καμία τέτοια αρμοδιότητα.

10. Ολα τα παραπάνω αποτελούν πλέον τμήμα των όρων του διαγωνισμού και θεωρούνται αναπόσπαστο κομμάτι του.

ΚΑΙ ΚΑΠΟΙΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ...

• Από τα μηνύματά σας στο forum και τις επιστολές σας, βλέπω μεγάλο άγχος για τα κομμάτια των σελίδων σας που προέρχονται από άλλες Web pages ή πηγές. Θα ήθελα να επισημάνω πως ο διαγωνισμός αφορά στη ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ενός site κι όχι στον καλύτερο ΜΟΝΤΕΡ. Ενας φίλος μάλιστα αναρωτήθηκε για τις copyrighted φωτογραφίες παιχνιδιών. Γιατί να μην grabbάρεις δηλαδή εσύ ο ίδιος τις φωτογραφίες από τα αγαπημένα σου παιχνίδια;

Πιστεύω πως όλοι μας έχουμε βαρεθεί τα sites με δυο τρία λόγια για την ταυτότητα του ιδιοκτήτη, κλεμμένο υλικό από εφτά οχτώ άλλα sites και ένα σωρό links. Τέτοιες σελίδες υπάρχουν άπειρες στο Internet και είμαι σίγουρος πως οι δημιουργοί τους δεν διεκδικούν δάφνες πρωτοτυπίας και βραβεία σε διαγωνισμούς...

• Οι τεχνολογίες που θα χρησιμοποιήσετε στη σελίδα σας είναι καθαρά δικό σας θέμα. Βεβαίως, όπως επισημάνθηκε και προηγούμενα, καλό θα είναι να μην υπερφορτώσετε τη σελίδα σας με συνέπεια να προξενείται πρόβλημα στην ομαλή πρόσβαση σε αυτή. Η σωστή ισορροπία ανάμεσα στον πλούσιο κώδικα, στο επαρκές και καλά δομημένο περιεχόμενο, αλλά και στη λειτουργικότητα της σελίδας οφείλει να είναι μέλημα κάθε υποψήφιου designer.



• Ορισμένοι από σας φοβάστε τι θα γίνει εάν η κριτική επιτροπή προσπαθήσει να μπει στη σελίδα σας και αυτή δεν είναι προσβάσιμη για οποιονδήποτε λόγο. Διευκρινίζω εδώ πως δεν είναι στις προθέσεις μας να εξαντλήσουμε την αυστηρότητά μας απέναντί σας. Σαφώς και θα ξαναπροσπαθήσουμε να μπούμε σε μια σελίδα αν δεν το καταφέρουμε με την πρώτη, αν και, όπως καταλαβαίνετε, αυτό δεν θα είναι δυνατόν να γίνεται επ' άπειρον. Πάντως, θα κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας προκειμένου να μην αδικηθεί κανείς από όσους δηλώσουν συμμετοχή.

• Δεν ανακοινώνουμε ακόμα τα μέλη της κριτικής επιτροπής, ώστε να μην υπάρξει η παραμικρή αμφιβολία για τις διαφανείς διαδικασίες κάτω από τις οποίες διεξάγεται ο "Web Master 2000". Να είστε όμως σίγουροι πως θα πρόκειται για ανθρώπους που έχουν τη γνώση, το μεράκι και τις ικανότητες να κρίνουν αμερόληπτα τις υποψηφιότητές σας. Και, βέβαια, θα είναι όλοι υπεράνω χρημάτων, οπότε ξεχάστε τις μίζες...

• Οσοι έχετε στείλει τις συμμετοχές σας θα λάβετε επιβεβαιωτικό e-mail για τη λήψη τους από το περιοδικό μας, στην e-mail address που δηλώσατε στο δελτίο. Αν δεν έχετε λάβει ακόμα τέτοιο e-mail, παρακαλούμε να επικοινωνήσετε με τα τηλέφωνα 9238672-4 και να ζητήσετε το τμήμα marketing της Compupress, προκειμένου να γίνει η σχετική επιβεβαίωση.

• Η e-mail address web2000@compupress.gr συνεχίζει να είναι στη διάθεσή σας για να μας κοινοποιείτε, ακόμα και τώρα που φτάνουμε στη λήξη του μεγάλου μας διαγωνισμού, τις απορίες που τυχόν έχετε. Να είστε σίγουροι πως το επιτελείο του "PC Master" δεν πρόκειται να σας αφήσει στο... σκοτάδι!

• Και φυσικά... καλή επιτυχία σε όλους!


Το πρώτο on-line RPG
τώρα στην πιο πρόσφατη
έκδοση 1.10
www.t4c.gr
THE 4TH COMING
Designed & Hosted by
DIGI con
Νέο interface που θα σας αφήσει άφωνους!
Κάντε grouping και "φάτε" τους όλους!
Πείτε τα όλα σε ένα διαφορετικό chat center!
Κάντε μαγικά με το επανασχεδιασμένο spell book!
Επικοινωνήστε στο e-mail: t4cadmin@compupress.gr
Equipment
Spell Book

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".







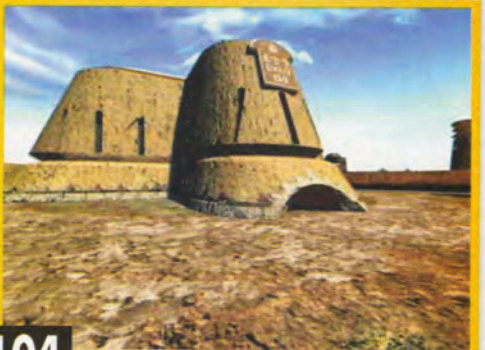
Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



98 **Arcatera**

Η επιτυχημένη προσπάθεια μίας μικρής γερμανικής εταιρίας να συνδέσει το adventure με το RPG στοιχείο.



104 **Time Machine**

Μπείτε στο σώμα του H.G. Wells και ταξιδέψτε στον μυστηριακό κόσμο του βιβλίου του.



108 **Imperium Galactica 2**

Το διάστημα σας περιμένει να το κατακτήσετε.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτό τον μήνα μας έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα-εταιρίες:

- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
DAIKATANA	124	69%
DOGS OF WAR	125	74%
EURO 2000	123	88%
EVOLVA	124	86%
F1 GRAND PRIX WORLD	123	88%
FLYING HEROES	125	82%
GUNSHIP	124	79%
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	123	79%
JANE'S F/A-18	125	96%
KA52 TEAM ALLIGATOR	123	80%
LEMMINGS REVOLUTION	124	90%
LUCKY LUKE: ON THE DALTON'S TRAIL	124	70%
MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	124	65%
MDK 2	125	90%
MIGHT & MAGIC VIII	124	90%
SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP	125	62%
SOULBRINGER	123	93%
STARLANCER	123	78%
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	125	77%
THE 4th COMING ver 1.10	123	-
THE DEVIL INSIDE	125	90%
UEFA MANAGER 2000	124	84%
WARCRAFT 3 (PREVIEW)	124	-

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Η Westwood Studios είναι η εταιρία που καθιέρωσε τον όρο RTS με το Dune 2 και συνέχισε να κυριαρχεί στο χώρο τον strategy games με τη θρυλική πλέον σειρά των Command and Conquer. Ετσι, όταν ανακοινώθηκε η έναρξη της δημιουργίας του Red Alert 2, οι απαιτήσεις των φίλων της σειράς, αλλά και των προγραμματιστών ήταν ιδιαίτερα αυξημένες. Επόμενο ήταν να τραβήξει το ενδιαφέρον των gamers η συνέχεια αυτή των πιο εθιστικών και ποιοτικών παιχνιδιών στρατηγικής.

Του απεσταλμένου μας Ορέστη "Ken" Μανούσου

Η παρουσίαση του RA2 έγινε στα γραφεία της Westwood Studios στο Las Vegas της Αμερικής. Εκεί είχαμε προσκληθεί εκπρόσωποι περιοδικών από αρκετές χώρες της Ευρώπης, όπως η Γαλλία, η Μ. Βρετανία, η Τσεχία, η Ουγγαρία και η Ελλάδα (εννοείται). Ολοι είχαμε δωμάτια στο ξενοδοχείο "Hard Rock", το οποίο μου άρεσε πάρα πολύ για τον επιπρόσθετο λόγο ότι είναι ένα ξενοδοχείο που -όπως υποδηλώνει και το όνομά του- παίζει μόνο ροκ μουσική. Εφτασα στο ξενοδοχείο τη νύχτα πριν από την παρουσίαση, γύρω στις 12:00 τα μεσάνυχτα, και παρ' όλη την κούραση που είχα από τις είκοσι τέσσερις ώρες ταξιδιού δεν μπορούσα να κοιμηθώ σε μια πόλη όπου ο τζόγος είναι τρόπος ζωής. Το τι έπαθα εγώ, ή καλύτερα οι τσέπες μου, από τους γκρουπιέρηδες και τους κουλοχέρηδες το αφήνω στη φαντασία του καθενός, αν και τελικά δεν είχε απολύτως καμία σημασία, διότι απλούστατα κανείς περνά ευχάριστα την ώρα του είτε χάνει είτε κερδίζει.

Το επόμενο πρωί, στις 10:00, μας πήρε από το ξενοδοχείο ένας άνθρωπος της Westwood και μας οδήγησε στα γραφεία όπου θα γινόταν η παρουσίαση. Οταν φτάσαμε μας υποδέχτηκε ο Mark Skaggs, executive producer του RA2, ο οποίος μας έκανε μία επίδειξη του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, και για αρκετές ώρες, παίζαμε multiplayer ή skirmishes μέχρι το απόγευμα. Οποιος ήθελε, μάλιστα, έκανε και μια βόλτα στα γραφεία της Westwood, όπου έβλεπε και είχε την ευκαιρία να συζητήσει με αρκετούς από τους ανθρώπους που εργάζονται πάνω στο RA2, αλλά και σε άλλα προγράμματα. Το βράδυ πήγαμε στο ξενοδοχείο "Luxor" (ανάμεσα στα πέντε μεγαλύτερα του κόσμου) με τον Harvard Bonin, παραγωγό του παιχνιδιού, και άλλους που συμμετέχουν στην παραγωγή του RA2, όπου παρακολουθήσαμε



Ο πανίσχυρος Tesla Trooper των Ρώσων. Ακόμη και μόνος του μπορεί να καταστρέψει ένα εχθρικό τανκ. Αν είναι σε ομάδες... η μόνη λύση είναι το Chronosphere.



GI, ο βασικός στρατιώτης των Αμερικανών, κατά πολύ ανώτερος του σοβιετικού Conscript.

ένα αρκετά αστείο show και στη συνέχεια καθίσαμε σε ένα από τα μπαρ του ξενοδοχείου μέχρι που το διαλύσαμε αργά το βράδυ, μια και ήταν η τελευταία μας νύχτα στο Las Vegas. Εδώ αξίζει να σημειωθεί ότι οι άνθρωποι της Westwood, καθώς και οι συνάδελφοι από τα άλλα ευρωπαϊκά περιοδικά, ήταν πολύ φιλικοί και συνέβαλαν στη δημιουργία του εύθυμου κλίματος που επικρατούσε.

Ας δούμε τώρα το παιχνίδι, το αντικείμενο της συγκέντρωσης αυτής.

ΣΕΝΑΡΙΟ (Η ΡΩΣΙΑ ΔΕΝ ΞΕΧΝΑ...)

Καταρχήν, θέλω να σας υπενθυμίσω ότι αυτό το άρθρο είναι ένα preview. Επομένως ορισμένα από αυτά που γράφονται ενδέχεται να αλλάξουν μέχρι την τελική έκδοση του παιχνιδιού. Το RA2 ξεκινά από εκεί όπου σταμάτησε το πρώτο RA, δηλαδή από την ήττα των δυνάμεων της Ρωσίας και το θάνατο του Ιωσήφ Στάλιν. Ο νέος αρχηγός των Ρώσων, ο στρατηγός Ρομανόφ, είναι μια μαριονέτα των Αμερικανών και επιλέχθηκε από τις μυστικές υπηρεσίες της Αμερικής για να προστατεύει τα συμφέροντά της. Από ό,τι φαίνεται, ο στρατηγός Ρομανόφ είναι ένας άβουλος αρχηγός της Παγκόσμιας Σοσιαλιστικής Συμμαχίας (World Socialist Alliance-WSA), μίας οργάνωσης που δίνει οικονομική βοήθεια στις αναπτυσσόμενες χώρες-μέλη της.

Η πραγματικότητα, όμως, είναι εντελώς διαφορετική. Ο Ρομανόφ, γόνος της παλιάς τσαρικής αριστοκρατίας, δεν έχει ξεχάσει ακόμη την ταπεινωτική ήττα της Ρωσίας και τον εξευτελισμό της από την Αμερική. Οι αναμνήσεις από τον πόλεμο έχουν μείνει βαθιά χαραγμένες στο μυαλό του, ενώ η φλόγα του μίσους σιγοκαίει μέσα του υπομονετικά και περιμένει την κατάλληλη στιγμή για να ελευθερωθεί και να εκδικηθεί τον δυτικό κόσμο, που στέρησε τη δόξα από την πατρίδα του.

Η Παγκόσμια Σοσιαλιστική Συμμαχία δεν είναι τίποτε άλλο από μία βιτρίνα, η οποία κρύβει πολύ πιο σκοτεινούς σκοπούς: τη δημιουργία ενός παγκόσμιου δικτύου από κομμουνιστικά κράτη που θα τα ενώνει ένας κοινός στόχος: η ολοκληρωτική κατάκτηση της Αμερικής. Επιπλέον, ο στρατηγός Ρομανόφ έχει αρχίσει να φτιάχνει έναν στρατό από στρατιώτες με αυξημένες ψυχικές ικανότητες. Η τεχνολογία αυτή βρισκόταν στα πρώτα πειραματικά στάδιά της την εποχή του Στάλιν και τώρα είναι τελειοποιημένη και έτοιμη να εφαρμοσθεί για πολεμικούς σκοπούς κατά της Αμερικής.

Ετσι, όταν ξεσπά εμφύλιος πόλεμος στο Μεξικό, στέλνονται εκεί Ρώσοι στρατιώτες για να υπερασπιστούν τα συμφέροντα της Παγκόσμιας Σοσιαλιστικής Συμμαχίας. Οι Ηνωμένες Πολιτείες δεν ανησυχούν από την παρουσία του ρωσικού στρατού τόσο κοντά στα σύνορά τους, λόγω του ότι αυτή ήταν αναμενόμενη, αφού παρόμοιες καταστάσεις είχαν συμβεί και στο παρελθόν.



Η ομάδα παραγωγής του RA2.

Παράξενα πράγματα, όμως, αρχίζουν να λαμβάνουν χώρα στο έδαφος των Ηνωμένων Πολιτειών: τα αμυντικά συστήματα της χώρας αρχίζουν να δυσλειτουργούν και το πεντάγωνο προσπαθεί να βρει μια λύση, χωρίς στο μεταξύ να υποψιάζεται ποιος κρύβεται πίσω από τα περίεργα συμβάντα. Οι πρώτες αναφορές δεν αργούν να φτάσουν. Το Τέξας, η Καλιφόρνια και η Νέα Υόρκη έχουν πέσει θύματα εισβολής από τους Ρώσους, οι οποίοι μάλιστα κατασκευάζουν βάσεις με μυστηριώδη κτίρια, τη λειτουργία των οποίων δεν γνωρίζει κανείς. Πολλοί κάτοικοι αρχίζουν να παρουσιάζουν περίεργα συμπτώματα, όπως ισχυρούς πονοκεφάλους και μεγάλη πνευματική κόπωση. Οι αναφορές από τις πόλεις που είναι πιο κοντά στα



Επίθεση ρωσικών Dreadnoughts σε μία αμερικανική βάση.



Ο πύργος του Άιφελ μεταμορφώθηκε σε ένα τεράστιο Tesla Coil...

μυστηριώδη κτίσματα των Ρώσων είναι ακόμα πιο ανησυχητικές. Μερικοί πολίτες πέφτουν σε μια παράξενη κατάσταση ημιύπνωσης (κάτι σαν ζόμπι, δηλαδή), ενώ υπάρχουν ακόμη αναφορές για Αμερικανούς που πολεμάνε στο πλευρό της "Μητέρας Ρωσίας", προδίδοντας την πατρίδα τους.

Ο Πρόεδρος σπεύδει αμέσως να κηρύξει τον πόλεμο στη Ρωσία με ένα σχέδιο αντεπίθεσης, το οποίο με τη βοήθεια των πυρηνικών πυραύλων θα εξασφάλιζε μία γρήγορη νίκη για την Αμερική. Το κόκκινο τηλέφωνο του Προέδρου χτυπά, η τελική διαταγή δίνεται και αναμένεται η εκτόξευση. Τίποτα όμως δεν συμβαίνει... Τα πυρηνικά της Αμερικής είναι εντελώς άχρηστα μέσα στα σιλό τους, γεγονός το οποίο επιβεβαιώνει τους χειρότερους φόβους του Πενταγώνου, ότι δηλαδή οι Ρώσοι χρησιμοποιούν γενετικά μεταλλαγμένους στρατιώτες, με αυξημένες ψυχικές ικανότητες, οι οποίοι είναι ικανοί να ελέγχουν το μυαλό των εχθρών τους.

Οι αναφορές που συνεχίζουν να έρχονται αγγίζουν τα όρια του παραλόγου. Τεράστια καλαμάρια επιτίθενται και βυθίζουν αμερικανικά αεροπλανοφόρα, ενώ αγελάδες φορτωμένες με εκρηκτικά προχωρούν και ανατινάζονται μέσα σε στρατιωτικές βάσεις.

Έτσι, ο Στρατηγός Ρομανόφ εισβάλλει στην Αμερική, την οποία δεν θέλει να καταστρέψει ολοκληρωτικά, αλλά να την τιμωρήσει με έναν ιδιαίτερο τρόπο: να καταλάβει όλες τις πλουτοπαραγωγικές πηγές της και τα συστήματα άμυνάς της και να εκδικηθεί για την ήττα της παλιάς ΕΣΣΔ, μετατρέποντας τον μεγαλύτερο αντιπαλό της στη μεγαλύτερη αποικία της.



Το βασικό ground unit των Ρώσων.

Οι Ηνωμένες Πολιτείες, από τη μεριά τους, για να αντιμετωπίσουν τους Ρώσους μαζεύουν το στρατό και τους συμμάχους τους, καθώς και μερικά από τα δικά τους τεχνολογικά επιτεύγματα και περνάνε στην αντεπίθεση...

ΝΕΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ - ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ & ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι περισσότερες μονάδες του παιχνιδιού είναι καινούριες, αν και θυμίζουν λίγο τις αντίστοιχες του πρώτου RA, όπως το Heavy Tank των Ρώσων, το οποίο έχει μετονομαστεί σε Rhino Heavy Tank, και το Grizzly Tank των Αμερικανών, που ήταν το αντίστοιχο Medium Tank των συμμάχων. Αυτό που μου έκανε θετική εντύπωση στο παιχνίδι είναι η πληθώρα από καινούριες μονάδες, όπως και ο τρόπος με τον οποίο αυτές αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον. Έτσι, αν, για παράδειγμα, παίζουμε με τους Ρώσους και τοποθετήσουμε μερικούς Tesla Troopers (από τις πιο ισχυρές μονάδες στο RA2) δίπλα από ένα Tesla Coil, τότε αυτοί θα του δίνουν επιπλέον ενέργεια, με αποτέλεσμα να αυξάνεται αρκετά η ακτίνα βολής του και η ζημιά που προκαλεί. Τα κτίρια που υπάρχουν διάσπαρτα στο παιχνίδι δεν χρησιμεύουν απλά και μόνο για τη διακόσμηση της πίστας, αλλά προσφέρουν πολύ σημαντικά πλεονεκτήματα σε αυτόν που θα τα καταλάβει. Αν λοιπόν βάλουμε μερικούς στρατιώτες σε ένα κτίριο, θα ταμπουρωθούν στα παράθυρα, πυροβολώντας οποιονδήποτε εχθρό πλησιάσει το πεδίο βολής τους. Επίσης, όποιος παίκτης καταλάβει κάποιο αεροδρόμιο θα έχει στη διάθεσή του αλεξιπτωτιστές. Πραγματικά έξυπνη ιδέα, η οποία προσδίδει ρεαλισμό και βάθος στο gameplay. Χαρακτηριστικό παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο αλληλεπιδρούν οι μονάδες με το περιβάλλον είναι ο Crazy Ivan. Αυτός ο Ρώσος έχει μια τρέλα, όπως άλλωστε υποδηλώνει και το όνομά του... Μια τρέλα με τα εκρηκτικά. Μπορεί να φυτέψει μία βόμβα σε οτιδήποτε, από μία αγελάδα μέχρι αμάξια πολιτών, και να την πυροδοτήσει μόλις πλησιάσουν εχθρικές μονά-



Το παιχνίδι περιλαμβάνει και μάχες σε αμερικανικό έδαφος. Εδώ μερικά Kirov Airships επιτίθενται στο Άγαλμα της Ελευθερίας.



Σκληρές μάχες όπως αυτή είναι σύνηθες φαινόμενο στο RA2. Εδώ οι Αμερικανοί επιτίθενται σε μία σοβιετική βάση.

δες. Ακόμη πιο επικίνδυνος είναι ο συνδυασμός Yuri-Crazy Ivan. Ο Yuri είναι ένας Ρώσος με αυξημένες πνευματικές ικανότητες, ο οποίος μπορεί να ελέγχει το μυαλό οποιουδήποτε εχθρού. Σκεφτείτε, λοιπόν, τι γίνεται αν ο Crazy Ivan βάλει βόμβα σε μία αγελάδα την οποία ελέγχει ο Yuri. Σε αυτήν την περίπτωση ελέγχετε την αγελάδα σαν να ήταν δική σας μονάδα και τη στέλνετε στην εχθρική βάση, όπου και την ανατινάζετε.

Οι σύμμαχοι, από τη μεριά τους, έχουν την Tanya, η οποία απέκτησε και την ιδιότητα να κολυμπά σε ποτάμια και θάλασσες, καθώς και το ιπτάμενο πεζικό τους, που αποτελείται από στρατιώτες με jet packs. Τέλος, η ελίτ του αμερικανικού πεζικού είναι οι Chronolegionnaires, οι οποίοι διαθέτουν δύο πολύ σημαντικές ιδιότητες. Πρώτον, η μετακίνησή τους από ένα σημείο του χάρτη σε κάποιο άλλο γίνεται με τηλεμεταφορά (όσο πιο μακριά τηλεμεταφέρεται ο Chronolegionnaire τόσο περισσότερο χρόνο χρειάζεται για να μπορέσει να επανέλθει στην κανονική κατάστασή του από το ταξίδι του στο χωροχρόνο). Δεύτερον, έχουν τη δυνατότητα να παίρνουν ολόκληρα κτίρια από το παρόν και να τα εξαφανίζουν για μικρό χρονικό διάστημα, στέλνοντάς τα σε άλλη διάσταση.

Οι Αμερικανοί αυτή τη φορά κυριαρχούν στον αέρα, ενώ οι Ρώσοι στη θάλασσα. Τα Dreadnoughts των Ρώσων είναι τα πιο καταστροφικά πλοία, αφού οι δύο πύραυλοι που εκτοξεύουν κάθε φορά αρκούν για να καταστρέψουν και το πιο ισχυρό κτίριο ή την πιο καλά θωρακισμένη μονάδα. Το μόνο κακό είναι ότι οι πύραυλοί τους είναι πιθανόν να καταρριφθούν από αντιαεροπορικά πυρά. Το γιγάντιο καλαμάρι είναι κι αυτό μία πανίσχυρη μονάδα, αντίστοιχη με το δελφίνι των συμμάχων (μόνο που είναι πιο δυνατό επειδή είναι μεγαλύτερο), το οποίο έχει τη δυνατότητα να βυθίζει πολύ γρήγορα τα εχθρικά αεροπλανοφόρα, τσακίζοντάς τα ανάμεσα στα πλοκάμια του.

Η αεροπορία των Αμερικανών είναι μακράν καλύτερη από αυτή των Ρώσων, αφού διαθέτει και μαχητικά αέρος-αέρος, καθώς επίσης βομβαρδιστικά αεροπλάνα. Οι Ρώσοι, από την άλλη, έχουν μόνο μία μονάδα στην αεροπορία τους, το Kirov Airship, το οποίο, αν και αργό, όταν φτάσει πάνω από το στόχο του τού προκαλεί τεράστια ζημιά σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Εννοείται ότι αν δεν υπάρχουν αντιαεροπορικά στη βάση, την έχει καταστρέψει και αυτήν και όλους τους στρατιώτες, μια και δεν χρειάζεται ποτέ ανεφοδιασμό σε πυρομαχικά.

Την εμφάνισή τους κάνουν τα Tesla Tanks, τα Prism Tanks, τα Terror Drones και τα πανίσχυρα σοβιετικά Apocalypse Atomic Tanks, τα οποία αποτελούν την πιο δυνατή μονάδα του παιχνιδιού στην ξηρά. Τα Terror Drones είναι μικρά ρομπότ που εισχωρούν στο εσωτερικό ενός οχήματος, το καταστρέφουν και μετά βγαίνουν άθικτα και έτοιμα για δράση. Τα tanks δεν μπορούν να πετύχουν τόσο μικρούς στόχους, γι' αυτό πρέπει πάντα να συνοδεύονται από πεζικό.

Μία από τις καινούριες τεχνολογίες των Αμερικανών, η λεγόμενη Prism Technology, επιτρέπει στον παίκτη να δημιουργήσει ένα δίκτυο άμυνας στη βάση του από Prism Towers. Τα Prism Towers έχουν την ιδιότητα να δίνουν ενέργεια το ένα στο άλλο (αρκεί, βέβαια, να μην απέχουν πολύ μεταξύ τους), όπως ακριβώς οι Tesla Troopers δίνουν ενέργεια στα Tesla Coils, με αποτέλεσμα να αυξάνεται η ακτίνα βολής τους και η ζημιά τους.

Ορισμένες μονάδες είναι ίδιες και για τις δύο πλευρές, όπως τα Attack Dogs και οι Spies. Οι τελευταίοι έχουν αποκτήσει κάποιες καινούριες ικανότητες, τόσο σημαντικές μάλιστα ώστε μπορούν να αλλάξουν την ισορροπία του παιχνιδιού. Ο Spy από εδώ και πέρα θα είναι επίσης ικανός να κάνει σαμποτάζ στα εχθρικά ραντάρ και να τα θέτει εκτός λειτουργίας, καθώς και να κλέβει εχθρική τεχνολογία και να τη συνδυάζει με τη δική μας. Από αυτό μπορούν να προκύψουν πανίσχυρες μονάδες, οι οποίες θα χρησιμοποιούν τεχνολογία και από τις δύο πλευρές, όπως ο Crazy Ivan εφοδιασμένος με το chronosuit των Chronolegionnaires!

Σίγουρα θα θυμάστε από το πρώτο RA την Chronosphere των Συμμάχων και την Iron Curtain των Ρώσων. Αυτές οι δύο τεχνολογίες έχουν διατηρηθεί και στο RA2, με τη διαφορά ότι είναι πλέον τελειοποιημένες. Στο RA με την

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ HARVARD BONIN, ΠΑΡΑΓΩΓΟ ΤΟΥ RA2



Ο Harvard Bonin, παραγωγός του RA2.

Ερ.: Τι κάνει το RA2 να ξεχωρίζει από τα άλλα RTS;
Απ.: Θέλαμε να φτιάξουμε ένα παιχνίδι γρήγορο, όχι όπως τα άλλα RTSs, ένα παιχνίδι με άφθονη δράση. Πολλά από τα RTS που παίζονται τώρα είναι στην ουσία turn based strategies, επειδή είναι πολύ αργά. Εμείς λοιπόν θέλαμε να φτιάξουμε ένα παιχνίδι γρήγορο, το οποίο, μόλις ξεκινά ο παίκτης, χτίζει τη βάση του κι αμέσως μετά αρχίζει η μάχη. Ενα σημαντικό στοιχείο που κάνει το RA2 διαφορετικό νομίζω ότι είναι το γεγονός ότι όλες οι μονάδες είναι εξίσου σημαντικές. Ακόμα και ο απλός στρατιώτης, όταν τον βάλεις μέσα σε ένα κτίριο, γίνεται πολύ δυνατός. Αυτός ήταν κι ο σκοπός μας. Στο RA2 υπάρχουν λιγότερες μονάδες από ό,τι στο RA, αλλά νομίζεις ότι είναι περισσότερες, λόγω του γεγονότος ότι μπορείς να συνδυάσεις με πολλούς διαφορετικούς τρόπους τις μονάδες σου. Ακόμη και στο multiplayer, κάθε πλευρά έχει και μία μονάδα αποκλειστικά δική της, όπως η Λιβύη έχει το Nuke Truck και η Μ. Βρετανία τον Sniper.

Ερ.: Θα υπάρξουν αλλαγές όσον αφορά στις μονάδες, τα κτίρια ή τις τεχνολογίες;
Απ.: Στα προηγούμενα C&C μπορούσες να νικήσεις από την αρχή με λίγους στρατιώτες και λίγους engineers. Αυτό στο RA2 δεν γίνεται. Μπορείς σχετικά σύντομα να χτίσεις αμυντικά κτίρια για τη βάση σου, παράλληλα με κάποιο άλλο κτίριο. Θέλαμε επίσης ο παίκτης να ασχολείται περισσότερο με τις μονάδες του παρά με τις τεχνολογίες, και νομίζω ότι το πετύχαμε. Επομένως, δεν νομίζω να υπάρξουν αλλαγές στον τομέα αυτόν.

Ερ.: Ο τομέας των αποστολών θα περιλαμβάνει κάτι καινούριο;
Απ.: Καταρχήν, οι αποστολές που εξαρτώνται από μία μονάδα, η οποία αν πεθάνει, τελειώνει η αποστολή, έχουν περιοριστεί σημαντικά. Αυτό που αντιλαμβάνομαι εγώ ως RTS και μου αρέσει είναι να εξερευνάς το χάρτη και να σχεδιάζεις τις κινήσεις σου. Να σκέφτεσαι διαρκώς τι θα γίνει αν κουνήσω αυτόν τον στρατιώτη εδώ ή αν πάω τα τανκ μου εκεί, τότε αυτός θα επιτεθεί από εδώ... Τέτοιου είδους πειραματισμούς.

Ερ.: Το RA2 πότε αναμένεται να κυκλοφορήσει στην Ευρώπη και συγκεκριμένα στην Ελλάδα;
Απ.: Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο σε όλο τον κόσμο. Τώρα είμαστε σε μία φάση όπου διορθώνουμε κάποιες λεπτομέρειες και μικροπροβληματάκια.

Chronosphere μπορούσαμε να στείλουμε μία μονάδα σε κάποιο σημείο του χάρτη και ύστερα από λίγο αυτή επέστρεφε στην αρχική θέση της. Στο RA2 θα έχουμε τη δυνατότητα να στέλνουμε ολόκληρες ομάδες σε άλλα μέρη του χάρτη - ακόμη και εχθρικές. Ετσι "παίρνουμε" μία ομάδα από εχθρικά τανκ, τα οποία έρχονται προς τη βάση μας, και τα "αφήνουμε" στη θάλασσα, οπότε και καταστρέφονται. Το ίδιο μπορεί να συμβεί και με τα εχθρικά πλοία που πετάμε στην ξηρά. Το δεύτερο υπερόπλο των Αμερικανών λέγεται Weather Storm. Ομολογουμένως είναι από τα πιο εντυπωσιακά και καταστροφικά όπλα στο παιχνίδι. Παίρνει 10 λεπτά για να γίνει διαθέσιμο και μόλις ενεργοποιηθεί εμφανίζονται μαύρα σύννεφα και σκοτεινιάζει ο ουρανός. Η ζημιά που προκαλούν οι κεραυνοί είναι τεράστια, αν και πέφτουν λίγο τυχαία, αρκούν όμως για να καταστρέψουν την εχθρική βάση.

Οι Ρώσοι, από τη μεριά



Το αργό αλλά καταστροφικό Kirov Airship.

τους, διαθέτουν την Iron Curtain και το Nuclear Missile. Το Iron Curtain κάνει μία ομάδα από μηχανοκίνητα units άτρωτη για ορισμένο χρονικό διάστημα. Το Nuclear Missile είναι το ίδιο με αυτό των NOD στο πρώτο C&C, με την επιπρόσθετη ιδιότητα ότι, μόλις εκραγεί,



Το ιπτάμενο πεζικό των Αμερικανών.

γεμίζει το έδαφος σε μία μεγάλη ακτίνα με ραδιενέργεια, η οποία κάνει οποιονδήποτε στρατιώτη βρίσκεται κοντά -ή περνάει από εκεί- να λιώσει!

Ο χειρισμός έχει βελτιωθεί σημαντικά, με εξαίρεση κάποια μικροπροβληματάκια, τα οποία όταν κυκλοφορήσει το παιχνίδι θα έχουν διορθωθεί. Η μπάρα που υπήρχε στο δεξί μέρος της οθόνης, από την οποία επιλέγαμε τι θα παράγουμε, έχει αντικατασταθεί από μία πιο λειτουργική, χωρισμένη σε κατηγορίες. Ετσι υπάρχει διαφορετικό κουμπί για τα αμυντικά κτίρια, διαφορετικό για τα οχήματα και διαφορετικό για τους πεζικάριους. Το A.I. έχει βελτιωθεί, και στα υψηλά επίπεδα ο υπολογιστής είναι πολύ δύσκολος αντίπαλος.

MULTIPLAYER

Οπως και οι προκάτοχοί του, έτσι και το RA2 υπόσχεται φοβερές μάχες στο multiplayer. Συνολικά, υπάρχουν οκτώ λαοί τους οποίους θα μπορούμε να επιλέξουμε, ο καθένας με το δικό του special unit. Αυτοί είναι οι: Germans, Americans, Koreans, Cubans, Libyans, Russians, British και Iraquis. Ενδεικτικά αναφέρουμε μερικά από τα special units: Ο Terrorist των Cubans είναι ένας σύγχρονος καμικάζι, ο οποίος είναι φορτωμένος εκρηκτικά και ανατινάζεται μόλις τον διατάξουμε να επιτεθεί. Πολύ ισχυρό επίσης είναι και το Nuke Truck των Libyans, το οποίο κουβαλά μία μικρή πυρηνική βόμβα. Οι Αγγλοι διαθέτουν τον Sniper, ενώ οι Ιρακινοί τον Desolator, ο οποίος έχει την ιδιότητα να γεμίζει ραδιενέργεια το έδαφος, εμποδίζοντας το εχθρικό πεζικό να περάσει από ορισμένα σημεία μεγάλης στρατηγικής σημασίας.

ΤΑ ΝΕΑ ΚΤΙΡΙΑ

Στο Red Alert 2, μαζί με τα παλιά κτίρια (Ore Refinery, Barracks, War Factory, Naval Yard, Repair Depot κ.λπ.), κάνουν την εμφάνισή τους και ορισμένα νέα. Το Ore Purifier, το οποίο είναι κοινό και για τις δύο παρατάξεις, δίνει 20% επιπλέον Ore σε κάθε φορτίο που φέρνει το Miner. Τα Refineries μόλις χτιστούν βγάζουν και ένα Miner (όπως και στα προηγούμενα C&C). Οι Αμερικανοί διαθέτουν το Chronominer, το οποίο, μόλις γεμίσει από Ore ή κρύσταλλα, τηλεμεταφέρεται αμέσως στο Refinery. Οι Ρώσοι, από την πλευρά τους, έχουν το War Miner, που είναι εφοδιασμένο με έναν πυργίσκο, ο οποίος το προστατεύει από επιθέσεις εχθρικών στρατιωτών και οχημάτων.

Η ενέργεια εξακολουθεί να είναι πολύ σημαντική, αφού χωρίς αυτήν όχι μόνο δεν λειτουργούν τα Tesla Coils, τα Prism Towers και τα ραντάρ, αλλά σταματά και η επαναφόρτιση των υπερόπλων. Οι Ρώσοι πέρα από τα συμβατικά Tesla reactors, μπορούν να χτίσουν και Nuclear Reactor. Το εργοστάσιο αυτό, αν και παράγει τεράστια ποσότητα ενέργειας, είναι επίφοβο διότι, αν καταστραφεί, προκαλεί μία πυρηνική έκρηξη ανάλογη με αυτή ενός πυρηνικού πυραύλου.

Οπως αναφέραμε, η Ρωσία έχει αναπτύξει τεχνολογία με την οποία παρεμβαίνει στις σκέψεις των εχθρών της. Το Psychic Beacon χρησιμοποιεί αυτήν την τεχνολογία και προειδοποιεί τον παίκτη που το ελέγχει πού πρόκειται να επιτεθούν οι εχθρικές μονάδες οι οποίες βρίσκονται εντός της εμβέλειάς του. Ο παίκτης βλέπει μία διακεκομμένη γραμμή που ξεκινά από το αντίπαλο unit και καταλήγει σε ένα από τα κτίρια ή τις μονάδες που ελέγχει. Τα Cloning Vats των Ρώσων θα δώσουν στον παίκτη τη δυνατότητα να παράγει με πολύ γρήγορο ρυθμό στρατιώτες, καθώς και να τους "θυσιάζει" έναντι χρημάτων αν υπάρχει ανάγκη.

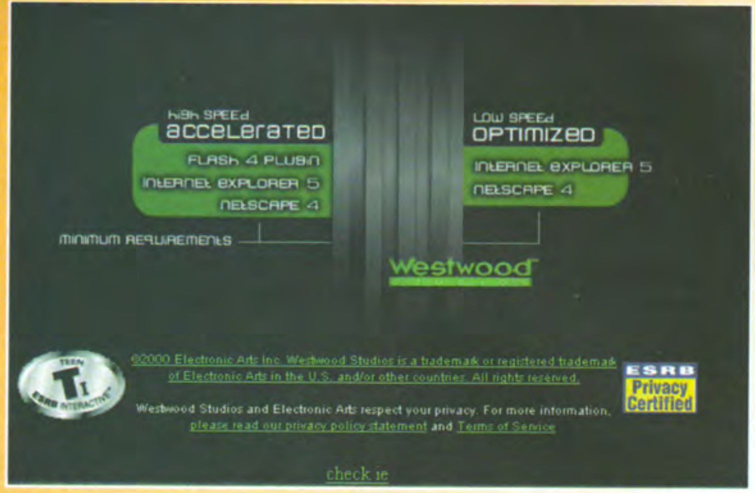
Οι Αμερικανοί, λόγω της υπεροχής των Ρώσων σε πυραυλικά συστήματα (Dreadnoughts, V-3 Rocket Launchers), διαθέτουν για την άμυνα των βάσεών τους εκτός από τα flak cannons (αντιαεροπορικά) και Patriot Missile Sites, τα οποία εκτοξεύουν αντιαεροπορικές ρουκέτες με γρήγορο ρυθμό, που μπορούν να καταστρέψουν τους εχθρικούς πύραυλους που προέρχονται από οχήματα - όχι όμως και τους πυρηνικούς.

Επιπλέον, οι Σύμμαχοι για να προστατευθούν από τα Nuclear Missiles των Ρώσων, έχουν τα γνωστά Gap Generators. Αυτά τα κτίρια καλύπτουν με μόνιμο σκοτάδι τη βάση τους και επομένως είναι δύσκολο για τον αντίπαλο να υπολογίσει πού ακριβώς να ρίξει τον πύραυλο. Η καλύτερη άμυνα ενάντια στα πυρηνικά πάντως παραμένει η επίθεση - να προλάβεις, δηλαδή, να καταστρέψεις το Nuclear Silo, προτού οπλιστεί και εκτοξευθεί ο πύραυλος.

Πέρα από το συνηθισμένο τρόπο για να μαζέψει credits ο παίκτης (με τα ore miners και τους κατασκόπους) υπάρχει κι άλλος ένας: Στις πίστες υπάρχουν διάσπαρτα Oil Derricks, τα οποία μπορεί να καταλάβει ένας engineer. Οταν καταληφθούν προσφέρουν συνέχεια μερικά credits, μέχρι να καταστραφούν ή να καταληφθούν από τους εχθρούς.

ΤΟ RA2 ΣΤΟ INTERNET

Για περισσότερες πληροφορίες που αφορούν στο Red Alert 2 και άλλους τίτλους της Westwood Studios, μπορείτε να επισκεφθείτε το site της Westwood στη διεύθυνση www.westwood.com.



VETERAN UNITS

Αλλη μία σημαντική καινοτομία που εισήγαγε η Westwood στο Red Alert 2 είναι η εμπειρία που αποκτούν οι μονάδες. Οι μονάδες του RA2 μαζεύουν εμπειρία εξολοθρεύοντας αντιπάλους. Ενα έμπειρο unit υπερτερεί σημαντικά έναντι ενός κανονικού, αφού έχει αυξημένη επίθεση και πολύ καλύτερη θωράκιση. Το Kirov Airship, αν αναβαθμιστεί σε Veteran, δεν ρίχνει κανονικές βόμβες, αλλά tesla-bombs και ένα Veteran V-3 Launcher ρίχνει μίνι-nukes!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι στα επίπεδα που μας έχει συνηθίσει η Westwood, δηλαδή πάρα πολύ λεπτομερή. Οι μονάδες είναι σχεδιασμένες με αρκετή λεπτομέρεια και η κίνησή τους είναι ομαλή και αλλάζει ανάλογα με τη διαμόρφωση του εδάφους.

Επίσης, εκπληκτική είναι η τροχιά που διαγράφουν οι πύραυλοι από τα αεροπλάνα, καθώς και τα εφέ των εκρήξεων - ειδικά στο Weather Storm των Αμερικανών. Πολύ ρεαλιστική θα χαρακτηρίζαμε την πτήση των αεροπλάνων, τα οποία μόλις καταρριφθούν διαγράφουν κύκλους, αφήνοντας καπνούς μέχρι να συντριβούν στο έδαφος. Οι ομιλίες των μονάδων είναι ιδιαίτερα ρεαλιστικές και παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία. Φυσικά δεν λείπει η background μουσική, που σε συνδυασμό με τα ηχητικά εφέ σε καθηλώνει μπροστά στην οθόνη (ειδικά μόλις εκτοξευτεί ένας πυρηνικός πύραυλος, η σειρήνα που ακούγεται πάνω από τους πυροβολισμούς και τις εκρήξεις σε κάνει να νομίζεις ότι είσαι μέσα στο πεδίο της μάχης).

ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΣ...

Το RA2 είναι σχεδόν έτοιμο και αναμένεται να προκαλέσει πάταγο στους φίλους των RTS. Το μοναδικό gameplay, που χαρακτηρίζει όλους τους τίτλους της Westwood, σε συνδυασμό με την παράδοση των C&C αποτελούν εγγύηση ποιότητας που θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς gamers. Το παιχνίδι έχει προγραμματιστεί να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο. Εως τότε υπομονή... PC



Ο Mark Skaggs, executive producer του Red Alert 2.



Ο απεσταλμένος μας με τον KANE (ζωντανό!).



Diablo II

Το παιχνίδι που δημιούργησε μία νέα κατηγορία, αυτή των λεγόμενων Action - RPGs. Ενα παιχνίδι-θρύλος. Το περιμέναμε να κυκλοφορήσει πριν από έναν χρόνο και πολλοί νόμισαν ότι θα σημείωνε εμπορική αποτυχία. Η δύναμη, όμως, του πρωτοτύπου έδειξε πάλι την αξία του. Το Diablo 2 σαρώνει τις πωλήσεις σχεδόν σε ολόκληρο τον κόσμο, μια και κυρίως οι νεότεροι σε ηλικία παίκτες, αυτοί που έχουν περάσει στα PCs από τις κονσόλες, το αγοράζουν σαν τρελοί. Το λεγόμενο hack-and-slash gameplay στο απόγειό του. Ωστόσο, ένα παιχνίδι δεν είναι μόνο αυτό, ενώ φαίνεται ότι ακόμη και ο ίδιος ο Diablo υποφέρει από τις μεταλλάξεις που έχει υποστεί.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
BLIZZARD
(http://www.blizzard.com/diablo2/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 233MHz, 32MB RAM (64MB RAM για το multiplayer), 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 650MB στον σκληρό (950MB για το multiplayer), Windows 95/98/NT/2000, DirectX 6.1
Το παιχνίδι περιλαμβάνει τρία CDs.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Diablo 2 σαρώνει τα πάντα στην αγορά. Δεν ξέρω μέχρι πού θα φθάσουν οι πωλήσεις του, αλλά προσέξτε τα εξής:

Η Blizzard, η οποία πλέον ανήκει -μαζί με τη Sierra- στη Havas Interactive, ανακοίνωσε πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού ότι οι προπωλήσεις του Diablo 2 έφτασαν τα 1.500.000 αντίτυπα. Εξωφρενικό νούμερο χωρίς κανένα προηγούμενο. Το πρόβλημα εδώ είναι ότι κανείς δεν μπορεί να ελέγξει αν αληθεύουν τα νούμερα. Προσωπικά, δεν το πιστεύω με τίποτα. Οι ενδείξεις μού δείχνουν ότι στην καλύτερη περίπτωση πρέπει να είχαν προπωληθεί περίπου 100.000 αντίτυπα, που έτσι κι αλλιώς είναι εξωφρενικά μεγάλο νούμερο.

Την πρώτη εβδομάδα της κυκλοφορίας του το Diablo 2 πηγαίνει στις θέσεις 1 και 2 της πρώτης δεκάδας, σύμφωνα με την PC Data (παρακολουθεί περίπου το 75% της αμερικανικής αγοράς), ενώ το Icewind Dale μεταφέρεται στην τέταρτη θέση υποσκελίζοντας το Who Wants to be a Millionaire και το Deus Ex στην όγδοη.

Η σχετική λίστα έχει ως εξής:

1. Diablo II (Havas Interactive)
2. Diablo II: Collector's Ed. (Havas Interactive)
3. The Sims (Electronic Arts)
4. Icewind Dale (Interplay)
5. Who Wants To Be A Millionaire 2nd Ed. (Disney)
6. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
7. Shogun: Total War (Electronic Arts)
8. Deus Ex (Eidos)
9. Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies (Hasbro)
10. Starcraft (Havas Interactive)

Μετά από περίπου δύο ημέρες έρχονται και τα "καυτά" νούμερα. Σύμφωνα πάντα με την PC Data, το Diablo 2 πούλησε μέχρι τις 14/7 -κρατηθείτε καλά- 308.923 αντίτυπα! Εκπληκτικό νούμερο, ειδικά αν συγκριθεί με τα 39.285 αντίτυπα που πούλησε την ίδια περίοδο το Icewind Dale. Η Blizzard έχει μέχρι στιγμής μεικτά κέρδη αξίας 17.246.333 δολαρίων. Αυτά τα νούμερα αφορούν μόνο στην Αμερική, ενώ αξίζει να σημειωθεί ότι και στη χώρα μας το Diablo 2 σημειώνει εκπληκτικές πωλήσεις.

Ποιος είναι ο λόγος που δεν πιστεύω τα νούμερα που δίνει η Blizzard σχετικά με τις προπωλήσεις του παιχνιδιού; Αν αλήθευαν, έπρεπε να ήταν on-line περί τους 1.000.000-1.300.000 χρήστες. Πολύ απλά, προσωπικά δεν έχω δει ποτέ περισσότερους από 96.000 χρήστες on-line, πάντα σύμφωνα με τους servers της ίδιας της Blizzard.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Ναι, το Diablo απέκτησε επιτέλους



Μία συνηθισμένη εικόνα του παιχνιδιού. Αίμα, παντού αίμα.

ένα -έστω υποτυπώδες- σενάριο. Είναι χωρισμένο σε τέσσερις πράξεις και στο τέλος κάθε πράξης η ιστορία προωθείται μέσω ενός ειδικού cinematic. Αυτά τα πέντε cinematics που βλέπεις προωθούν τόσο ωραία τη συνολική ιστορία, που είμαι σίγουρος ότι θα ενθουσιάσουν οποιονδήποτε τα δει. Ολο το παιχνίδι είναι μία εξιστόρηση ενός "τρελού" σε έναν "γέροντα" που ήρθε να τον επισκεφθεί.

Ας δούμε, όμως, την ιστορία από την αρχή. Στο Diablo 1 ο Lazarus απελευθερώνει τον απόλυτο τρόμο, τον Δαίμονα Diablo. Ενας άγνωστος πολεμιστής, ένα πραγματικός ήρωας, κατόρθωσε να σκοτώσει τον Diablo. Ομως, ελάχιστα προτού πεθάνει, κατορθώνει να περάσει το soulstone του μέσα στο μέτωπο του πολεμιστή. Υστερα από λίγο αφήνει την Tristram και αρχίζει μία παράξενη περιπλάνηση.

Στο Diablo 2, μέσα από την εξιστόρηση του "τρελού", γίνεται σαφές ότι οι τρεις πανίσχυροι δαίμονες, τα τρία αδέλφια, οι Mephisto, Baal και Diablo, προσπαθούν να επανενώσουν τις δυνάμεις τους προκειμένου να κυριαρχήσουν στον κόσμο. Ο Diablo δεν πέθανε, όπως οι περισσότεροι πίστευαν, αλλά το πνεύμα του επέζησε μέσα από το soulstone του που κουβαλούσε ο μοιραίος ήρωας και με τη βοήθεια των αδελφών του αναγεννάται. Σύμφωνα πάντα με την εξιστόρηση του "τρελού", ένα ήρωας, δηλαδή εσύ, κατόρθωσε και σκότωσε τους δύο αδελφούς, τους Mephisto (δαίμονας του μίσους) και Diablo (δαίμονας του τρόμου), καταστρέφοντας αυτή τη φορά τα soulstones τους μια για πάντα. Από τον επίλογο της εξιστόρησης και του παιχνιδιού είναι προφανές ότι ο τρίτος αδελφός, ο Baal (δαίμονας της καταστροφής), όχι μόνο δεν σκοτώνεται, αλλά ετοιμάζει την εκδίκησή του - είναι κάτι που πρέπει να το περιμένουμε στο Diablo 3 ή στο Baal, αν προτιμάτε.

Εσύ, ο χρήστης, παίρνεις το μέρος του ανώνυμου ήρωα, που -σύμφωνα με την εξιστόρηση- νικά τους Mephisto και Diablo. Νομίζεις ότι μπορείς να τα καταφέρεις;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και ουσιαστικά είναι ένα μείγμα 2D background γραφικών με 3D model χαρακτήρες. Προσωπικά μου άρεσαν πάρα πολύ τα γραφικά του παιχνιδιού της δεύτερης πράξης (στην έρημο με τα dungeons και τα υπόγεια του παλατιού) και της τέταρτης που θυμίζουν έντονα τον μετα-αποκαλυπτικό κό-

ΕΝΩ ΣΚΟΤΩΝΕΣΑΙ ΣΕ ΜΙΑ ΜΑΧΗ

Στο Diablo 2 δεν υπάρχει περίπτωση να μη σκοτωθείς σε κάποια μάχη. Τι γίνεται στην περίπτωση αυτή; Το πτώμα σου παραμένει στο σημείο στο οποίο σκοτώθηκες με όλα σου τα πράγματα. Εσύ θα "αναγεννηθείς" στην ασφαλή πόλη/περιοχή της πράξης όπου βρίσκεσαι και έτσι δεν έχεις παρά να πάς στο σημείο όπου βρίσκεται το πτώμα σου. Αν το κάνεις αυτό, δεν θα αντιμετωπίσεις κανένα τέρας στις περιοχές που έχεις ήδη "καθαρίσει". Φυσικά, θα σε περιμένουν δίπλα στο πτώμα σου αυτοί που σε σκότωσαν - εδώ είναι το κρίσιμο σημείο. Πού ακριβώς είναι το πτώμα σου θα το δεις και στο χάρτη, όταν πλησιάσεις σε αυτό. Αν είναι δίπλα του οι εχθροί σου, φρόντισε με μερικά ζιγκ ζαγκ να τους κάνεις να σε ακολουθήσουν μακριά και μετά, ξαφνικά, γύρνα σε αυτό. Κάνοντας κλικ στο πτώμα σου παίρνεις και φοράς αυτόματα όλα τα αντικείμενά σου. Αν είχες χρήματα μαζί σου, θα βρεις δίπλα στο πτώμα σου όσα σου έχουν μείνει, αφού κάθε φορά ο Χάρος σού παίρνει ένα ποσό για να σου επιτρέψει να αναγεννηθείς. Ακριβώς γι' αυτόν το λόγο είναι προτιμότερο να αφήνεις όλα τα χρήματά σου στο σεντούκι σου. Αν δεν έχεις πάνω σου χρήματα όταν σκοτωθείς, ο Χάρος δεν θα σου πάρει δραχμή. Αν δεν μπορείς να βρεις το πτώμα σου, ή είναι αδύνατον να απομακρύνεις από αυτό τους εχθρούς σου, ή θέλεις να σταματήσεις να παίζεις προς το παρόν, κάνοντας SAVE AND EXIT, το πτώμα σου (με όλα τα πράγματά σου, αλλά χωρίς τα λεφτά) θα μεταφερθεί/βρεθεί στην ασφαλή πόλη/περιοχή της πράξης όπου βρίσκεσαι, δίπλα σου. Προσωπικά στο σεντούκι μου (stash) αφήνω όχι μόνο τα χρήματά μου, αλλά και ένα εφεδρικό σετ πανοπλίας για τις περιπτώσεις που αυτό θα χρειαστεί.





Πολεμώντας και νικώντας τον τρομερό Diablo στο φινάλε.



Σκοτώνοντας τον Diablo, το παιχνίδι σού απονέμει τον τίτλο του Sir.



Σκοτώνοντας τον πρώτο αδελφό του Diablo, τον Mephisto.

σμο του Dark Seed. Ειλικρινά εκνευρίζομαι όταν διαβάζω στα ξένα sites στο Internet ότι δεν έχει up-to-date γραφικά, μόνο και μόνο επειδή δεν είναι 3D. Αμάν πια, ας βρούνε κάτι άλλο να υποστηρίξουν. Τα γραφικά της πρώτης πράξης δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο, ενώ από αυτά της τρίτης (στη ζούγκλα) ξεχωρίζει η ασφαλής πόλη/περιοχή από όπου ξεκινάς. Οι χαρακτήρες είναι εξαιρετικοί, καλοσχεδιασμένοι και -το σημαντικότερο- απεικονίζουν με υψηλή ευκρίνεια τις πανοπλίες που φοράς. Οποιαδήποτε αλλαγή υπάρξει στην πανοπλία σου θα φανεί αμέσως και στον ήρωα, τον οποίο βλέπεις σε προοπτική τρίτου προσώπου υπό γωνία. Η μοναδική ένστασή μου ως προς τα γραφικά είναι η εξής: όταν είναι ενεργοποιημένος ο χάρτης του παιχνιδιού (automap), ούτε τα γραφικά φαίνονται καλά, ούτε και ο χάρτης ξεχωρίζει στις περισσότερες περιοχές. Και όμως, η λύση ήταν απλή, όπως φαίνεται σε μερικά dungeons, όπου το περίγραμμα του χάρτη είναι ειδικού χρώματος και ξεχωρίζει.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικός. Η background μουσική είναι εκπληκτική - την άκουσαν φίλοι μου, ενώ είχα παγώσει το παιχνίδι, και με ρώτησαν ποιο CD μουσικής ήταν εκείνο που άκουγαν. Τα ηχητικά εφέ είναι σπουδαία, ειδικά αυτά που ακούγονται κατά τη μετακίνηση ενός potion, όπως επίσης οι ομιλίες.

Ο χειρισμός έχει απλοποιηθεί σε αρκετά σημεία. Μεγάλη παραφωνία η έλλειψη save ρουτίνας (δείτε την τελική γνώμη μου επ' αυτού), αλλά και η απουσία ικανού χώρου για την αποθήκευση διάφορων πραγμάτων, μια και το σεντούκι μαζί με το cube δεν χωρούν τίποτα το ιδιαίτερο.

Σημαντικές αλλαγές: Αυτή τη φορά κάνοντας κλικ σε ένα τέρας και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse κυνηγάς το τέρας μέχρι να το σκοτώσεις. Επιπλέον, πατώντας το πλήκτρο ALT μπορείς πια να βλέπεις όλα τα αντικείμενα που έχουν πέσει στο έδαφος ύστερα από κάποια μάχη ή το άνοιγμα ενός chest.

ΟΙ ΠΕΝΤΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ & ΤΑ ΠΙΟ ΧΡΗΣΙΜΑ SKILLS

Η μεγάλη πρωτοτυπία του παιχνιδιού είναι οι πέντε διαφορετικοί χαρακτήρες που χρησιμοποιεί, καθώς και το γεγονός ότι η ανάπτυξη και η λειτουργία τους βασίζονται στα λεγόμενα skills, τα οποία αντικαθιστούν τα κλασικά spells. Περιληπτικά σημειώστε τα εξής:

1. Amazons

Η Amazon βασίζεται στη χρήση των όπλων, είτε του τόξου είτε του ακοντίου. Είναι απαραίτητο να έχεις υψηλά strength και dexterity. Από τα skills καλό είναι να αναπτύξεις κυρίως τα Magic arrow και Critical strike (δευτερευόντως Cold και Fire arrow), όσον αφορά στο τόξο, και κυρίως το Jab, όσον αφορά στο ακόντιο.

2. Barbarians

Ο απόλυτος πολεμιστής. Κύριο χαρακτηριστικό του το strength. Να βάζεις σε αυτό δύο από τα πέντε attributes. Από ένα σημείο και μετά πρέπει να βάζεις κάποιους πόντους στα dexterity και vitality. Από τα skills καλό είναι να αναπτύξεις κυρίως τα Find potion, Bash, Leap attack, αλλά και Double swing και Sword mastery.

3. Necromancers

Ο Necromancer χρησιμοποιεί κυρίως undead ακολούθους για να εξολοθρεύσει τους εχθρούς του. Μπορεί και καλεί δίπλα του skeletons, skeleton magi, golems κ.λπ. Πρέπει στην αρχή να ανεβάσεις το strength για να φορά πανοπλίες. Βάζεις από κάθε πέντε πόντους τους δύο σε αυτό. Μόλις ανεβάσεις το strength, ρίξε όλο το βάρος στα vitality και energy. Από τις κατάρες του πρέπει να αναπτύξεις κυρίως τα Skeleton mastery, Raise skeleton και Raise skeleton mage, Bone spear, Iron maiden και Iron golem.

4. Paladin

Ο απόλυτος χαρακτήρας για τα multiplayer games, μια και με τις αύρες του μπορεί να προστατεύει όλη την ομάδα. Πρέπει να αναπτύξεις κυρίως τα strength και dexterity για τις εκ του συστάδην μάχες, αλλά και το vitality που χρειάζεται για τα health και stamina. Βάζε οπωσδήποτε δύο πόντους στο prayer και ανάπτυξε κυρίως τα Freeze, Thorns και Zeal. Πάνω από το Level 30 ανάπτυξε και το εξαιρετικό salvation. Οπως μου υπέδειξε ο φίλος μου Μαραγκουδάκης, και το επιβεβαίωσα κι εγώ, με τα Freeze και Zeal μπορείς να νικήσεις τους πάντες σχετικά εύκολα. Με αυτόν το χαρακτήρα έχω τελειώσει ήδη το παιχνίδι.

5. Sorceress

Η κλασική μάγισσα του παιχνιδιού. Θέλει κυρίως mana για τα spells της. Φυσικά πρέπει να ανεβάσεις και το strength για να φοράς πανοπλίες, αλλά και το energy. Καλό είναι να αναπτύξεις δύο από τα τρία skills σου (Fire, Cold, Lightning). Μάλλον το καλύτερο είναι να έχεις στο Warmth πέντε-έξι πόντους, στα Ice bolt, Lightning και lightning Chain από δύο και στο Glacial spike πέντε-έξι πόντους. Αυτόν το χαρακτήρα έπαιζα ενώ έγραφα το άρθρο.



ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΩΝ ΑΙΜΟΔΙΨΩΝ ΑΓΕΛΑΔΩΝ





Η διαδικασία για να δεις το μυστικό επίπεδο του παιχνιδιού. Προσοχή, διότι εκατοντάδες αιμοδιψείς αγελάδες περιμένουν!

Στο παιχνίδι υπάρχει το λεγόμενο "The Secret Cow Level". Για να το δεις πρέπει να κάνεις τα εξής:
1. Να έχεις τελειώσει τουλάχιστον μία φορά το παιχνίδι, δηλαδή να έχεις σκοτώσει τον Diablo και να έχεις ονομαστεί Sir.
2. Να έχεις ένα Tome of Town Portal με μερικά scrolls μέσα.
3. Να έχεις το Wirts Leg. Αν το έχεις χάσει, όπως και εγώ, δεν πειράζει. Μέσω του Waypoint πήγαινε στο Dark Woods και πάρε το scroll από το Tree of Infuss. Δώσε το στην Akara για να στο μεταφράσει. Τώρα πια πήγαινε στο Stony Field και ενεργοποίησε τις Cairn Stones. Μέσω του portal μεταφέρσου στην κατεστραμμένη πόλη Tristam από το Diablo 1. Εδώ θα βρεις το Wirts Leg. Οσοι αναρωτιέστε τι είναι αυτό, πρόκειται για το ξύλινο πόδι του κουτσού από το Diablo 1.
4. Να έχεις μαζί σου το Horadric Cube. Ε, αυτό πρέπει να το έχεις οπωσδήποτε στο σεντούκι σου.
Το μυστικό αυτό επίπεδο ενεργοποιείται ΜΟΝΟ αν είσαι στο Rogue Encampment στην Act I. Εκεί βάζεις μέσα στο Horadric Cube τα Wirts Leg και Tome of Town Portal και πατάς το κουμπί Transmute. Δημιουργείται μία κόκκινη portal που σε μεταφέρει όσες φορές θέλεις στο The Secret Cow Level.
Προσοχή! Ετοιμάσου για μία αδυσώπητη μάχη με εκατοντάδες αγελάδες. Δεν μπόρεσα να μετρήσω πόσες είναι, αλλά γίνεται χαμός. Μη νομίσεις ότι "καθαρίζοντας" κάποια περιοχή θα είσαι ασφαλής. Οι αγελάδες θα εμφανίζονται οπουδήποτε μέχρι να συμπληρωθεί ο αριθμός που πρέπει (δυστυχώς, δεν τις μέτρησα). Πολύ δύσκολα δεν θα σκοτωθείς. Σκοτώνοντας τες θα πάρεις δεκάδες αντικείμενα - προσωπικά δεν βρήκα κανένα που να αξίζει ιδιαίτερα.



Αναπτύσσοντας το χαρακτήρα σου...

Εξαιρετική επιλογή που διευκολύνει αφάνταστα το χρήστη. Τέλος, πατώντας το πλήκτρο CTRL μπορείς όχι μόνο να περπατάς, αλλά και να τρέχεις. Ξαναπατώντας το περπατάς κανονικά. Φυσικά, αυτό έχει επίπτωση στην αντοχή σου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Ατμόσφαιρα και απόλυτος εθισμός πάνε χέρι χέρι στο παιχνίδι. Να είστε σίγουροι, δε, ότι θα σας κερδίσει από την πρώτη στιγμή. Αν υπήρχε και ένα save της προκοπής...

Η δράση είναι πλούσια. Περιλαμβάνει τέσσερις ξεχωριστούς κόσμους-πράξεις. Σε αυτούς υπάρχει μία ασφαλής περιοχή/πόλη από την οποία ξεκινάς, ενώ αυτή τη φορά τα quests είναι σταθερά. Υπάρχουν από έξι στις τρεις πρώτες πράξεις και τρεις στην τελευταία. Το παιχνίδι είναι σχεδόν διπλάσιο σε μέγεθος από το Diablo 1, αλλά υστερεί στην προοδευτικότητα της δυσκολίας που είχε το πρωτότυπο. Ειδικά η πρώτη πράξη είναι πανεύκολη. Στο τέλος κάθε πράξης συναντάς τον απόλυτο κακό της. Ετσι, στην πρώτη πράξη θα αντιμετωπίσεις την Andariel στο Catacombs, level 4 (δύσκολη), στη δεύτερη τον Ancient Kaa the Soulless στο Tal Rasha's Chamber (πολύ δύσκολος), στην τρίτη τον Mephisto στο Durance of Hate, level 3 (μάλλον εύκολος), και, τέλος, στην τέταρτη τον ίδιο τον Diablo στο Chaos Sanctuary, αφού ενεργοποιήσεις τις πέντε seals (μέσης δυσκολίας, αν χειριστείς σωστά spells ή όπλα).

Καινοτομίες του παιχνιδιού στον τομέα της δράσης:

1. Μετακινείσαι μπροστά και πίσω μέσω των Town Portal spells. Αυτή τη φορά, όμως, έχουν προστεθεί τα λεγόμενα WAYPOINTS, μέσω των οποίων μπορείς να τηλεμεταφέρεσαι μεταξύ σταθερών περιοχών. Αυτό το σύστημα έχει σχέση με τις ειδικές σκάλες που υπάρχουν στο Diablo 1, μέσω των οποίων μετακινείσαι ανάμεσα σε συγκεκριμένα επίπεδα.

2. Μπορείς να "μισθώνεις" τις υπηρεσίες διάφορων μισθοφόρων, οι οποίοι σε βοηθούν στις μάχες. Στο stress test μπορούσες να μισθώνεις μόνο έναν τέτοιο χαρακτήρα. Δεν ξέρω αν αργότερα μπορείς να προσλαμβάνεις περισσότερους χαρακτήρες.

3. Μπορείς να φτιάξεις τα δικά σου μαγικά όπλα χρησιμοποιώντας τα gems



Οταν σκοτωθείς, μπορείς να πας εκεί που έπεσες και, ακουμπώντας το πτώμα σου, να πάρεις πίσω όλα τα αντικείμενά σου. Αν είχες χρήματα, αυτά θα βρίσκονται δίπλα στο πτώμα σου.

BUGS

Με το που κυκλοφόρησε το παιχνίδι έκανε την εμφάνισή του το πρώτο patch 1.01. Η κατάσταση θυμίζει Ultima 9, μόνο που εδώ ο ειδικός Τύπος το πέρασε στα "ψιλά". Εχω επανειλημμένα τονίσει ότι ιδίως ο αμερικανικός ειδικός Τύπος ακολουθεί δύο μέτρα και δύο σταθμά. Πλήρης αμοραλισμός. Σε μία εβδομάδα κυκλοφόρησε και το patch 1.02.

Παρά τα αρκετά προβλήματα που διορθώνουν τα patches, μερικά εκ των οποίων είναι ιδιαίτερα σημαντικά, εξακολουθώ να βλέπω στο παιχνίδι διάφορα "κολλήματα", τα οποία οφείλονται σε προβλήματα χειρισμού της μνήμης από την πλευρά του προγράμματος. Το πρόβλημα αυτό μερικές φορές είναι ενοχλητικό (σε μία κρίσιμη μάχη σκοτώθηκα, διότι δεν λειτούργησε έγκαιρα η χρήση ενός healing potion που έκανα).

Σε κάθε περίπτωση, πρέπει να μπει στο παιχνίδι οπωσδήποτε το τελευταίο patch που κυκλοφορεί. Θα το βρείτε στο CD του περιοδικού μας.

που βρίσκεις είτε σκοτώνοντας είτε παίρνοντάς τα από τα διάφορα Shrines. Απλώς αυτό απαιτεί λίγη εξάσκηση.

4. Περιέχεται ένα τελείως αλλαγμένο σύστημα αγοροπωλησιών. Αυτή τη φορά το σχετικό σύστημα ανοίγει αυτόματα το inventory σου και το αντίστοιχο του συνομιλητή σου, καταλαμβάνοντας το καθένα από αυτά τη μισή οθόνη δράσης. Η αγοροπωλησία γίνεται είτε μέσω των ειδικών icons είτε με τη μέθοδο του drag move & drop από το ένα παράθυρο στο άλλο.

5. Δεν υπάρχουν πια spells γραμμένα επάνω σε βιβλία για να τα ανακαλύψεις και να τα μάθεις. Πλέον τα βιβλία χρησιμεύουν για να τοποθετείς μέσα τους είτε το Town Portal spell (20 θέσεις-spells), είτε το Item Identify (επίσης 20 θέσεις-spells). Τα spells έχουν αντικατασταθεί από τα SKILLS, τα οποία αποκτάς ανεβαίνοντας επίπεδο. Με αυτό τον τρόπο ανεβάζεις εσύ αυτά που θέλεις και μπορείς να τα ανεβάσεις όσο θέλεις. Πρέπει να προσέξεις ιδιαίτερα ποια skills θα ανεβάσεις σε κάθε χαρακτήρα (διάβασε σχετικά στο ειδικό ένθετο κείμενο). Πάντως, η ύπαρξη των skills είναι το πιο ενδιαφέρον νέο στοιχείο του παιχνιδιού, μια και αυτά καθορίζουν την απόλυτη διαφορετικότητα των πέντε χαρακτήρων. Σπουδαία έμπνευση και δουλειά.

Οι χάρτες των περιοχών δημιουργούνται σε random βάση, όπως και στο πρωτότυπο.

Γενικά, το παιχνίδι θα ικανοποιήσει απόλυτα τους φίλους της λεγόμενης hack-and-slash δράσης. Σε συνδυασμό με το στοιχείο του εθισμού, είναι το πιο δυνατό σημείο όλου του παιχνιδιού. Diablo 2 σημαίνει πάνω από όλα εθισμός και συνεχής δράση.



Η έρημος έχει μερικά από τα ωραιότερα γραφικά του παιχνιδιού.

MULTIPLAYER MODE

Το Multiplayer στο Diablo 2 είναι όπως ακριβώς και το Single mode όσον αφορά στην ιστορία και τις αποστολές. Η μόνη αλλαγή είναι το γεγονός ότι τώρα μπορείτε να είστε μία ομάδα από διαφορετικούς χαρακτήρες που τους χειρίζεται μία ομάδα φίλων.

Το σημαντικότερο νέο στοιχείο στη δράση είναι ότι ανάλογα με τον αριθμό των μελών της ομάδας σου αυξάνει η δυσκολία των τεράτων. Ομολογουμένως εντυπωσιακό όταν το παρατηρείς.

Οι επιλογές στο Multiplayer mode είναι είτε μέσω TCP/IP είτε μέσω του λεγόμενου Open Battle.net (όπου μπορείς να έχεις το χαρακτήρα σου από το Single mode) και του Closed Battle.net (όπου ξεκινάς υποχρεωτικά νέους χαρακτήρες), στο οποίο καλείσαι να διαλέξεις ένα Realm, δηλαδή έναν από τους τέσσερις servers του παιχνιδιού.

Το σοβαρότερο πρόβλημα ακούει στο όνομα "lag". Δυστυχώς μέχρι τη στιγμή που γραφόταν το άρθρο αυτό το παιχνίδι δεν ήταν δυνατόν να παιχθεί στο Battle.net, αφού οι servers ήταν τον περισσότερο χρόνο off, εξαιτίας ακριβώς του τρομερού lag.

Δυστυχώς, ο χώρος δεν επαρκεί για περισσότερα στοιχεία σχετικά με το Multiplayer mode. Εχετε υπόψη ότι οι χαρακτήρες λειτουργούν και αναδεικνύουν τις αρετές τους πολύ καλύτερα στο mode αυτό.



Αφού σκοτώσεις τον Summoner στο τέλος της δεύτερης πράξης.

Η ΤΕΛΙΚΗ ΓΝΩΜΗ ΜΟΥ

Τι είναι, τελικά, το Diablo 2; Πάρα πολύ καλά, κατά το πλείστον, γραφικά. Τέλεια μουσική και ηχητικά εφέ. Αρκετά μεγάλη και πλούσια hack-and-slash δράση που περιλαμβάνει εξωτερικούς χώρους αλλά και dungeons, καθώς επίσης συνολικά είκοσι μία αποστολές. Πέντε διαφορετικοί χαρακτήρες βασισμένοι στην πρωτότυπη λειτουργία των skills δίνουν εξαιρετικό replayability. Πάνω απ' όλα, όμως, η απόλυτη έννοια του εθισμού. Δεν θα σηκώνετε με τίποτα το κεφάλι σας από το παιχνίδι. Θα ήταν όλα τέλεια, αν το Diablo 2 δεν αυτοαναιρείτο σε δύο σημαντικά επίπεδα.



Σκοτώνοντας την τρομερή Andariel στο τέλος της πρώτης πράξης.

Αρχικά στο Single mode η Blizzard πήρε την απίστευτη απόφαση να μην ενσωματώσει κανονική save ρουτίνα. Δεν ξέρω τι ακριβώς σκέφθηκαν, αλλά πρόκειται για τρομερό λάθος, το οποίο ο αμερικανικός ειδικός Τύπος περνά στα ψιλά γράμματα - λες και δεν έχουν παίξει το παιχνίδι. Αντίθετα, στα newsgroups επικρατεί χαμός από αρνητικά μηνύματα σχετικά με την έλλειψη των

TA SAVES TOY CD-ROM

Στο directory "extras/diablo2saves" θα βρείτε τα αναλυτικά saves που κράτησα ενώ έπαιζα το Diablo 2 με χαρακτήρα Paladin.
Μέσα στα directories Save001 - Save107 θα βρείτε από ένα directory save και ένα txt αρχείο, το οποίο περιγράφει τη θέση που αντιστοιχεί στο save αυτό.
Δεν έχετε παρά να αντιγράφετε όποιο από αυτά τα saves directory θέλετε μέσα στο κεντρικό directory του παιχνιδιού. Φυσικά, ξεκινώντας το παιχνίδι θα πρέπει να διαλέγετε το χαρακτήρα Paladin Andreas.
Αν χρησιμοποιήσετε το save που υπάρχει μέσα στο directory Save107 και τα skills Zeal και Freeze, θα σκοτώσετε σχετικά εύκολα τον Diablo. Μην ξεχάσετε πριν να ξεκινήσετε την τελική μάχη με τον Diablo να έχετε ενεργοποιήσει μία Town Portal προκειμένου να ξεφύγετε σε ώρα ανάγκης.
Στα υπόλοιπα directories περιέχονται τα εξής:
- **Στο Save 109 θα βρείτε έναν χαρακτήρα Paladin Level 41, με τον οποίο μπορείτε να σκοτώσετε εύκολα τον Diablo.**
- **Στο Save 110 θα βρείτε το χαρακτήρα Paladin Level 41, αφού πια έχετε σκοτώσει τον Diablo.**
- **Στο Save 120 θα βρείτε το χαρακτήρα Necromancer Level 28, με τον οποίο ο φίλος μου Γιώργος Μαραγκουδάκης σκότωσε τον Diablo.**

Καλό gaming...





Ο πιο αντβεντουρίστικος γρίφος του παιχνιδιού. Ενεργοποιώντας την portal που θα σε μεταφέρει στην πόλη Tristam από το Diablo 1.

saves. Σκεφθείτε ότι έχετε προχωρήσει δύο-τρία επίπεδα και βρίσκεστε πριν από μία πολύ δύσκολη και κρίσιμη μάχη με έναν από τους σημαντικούς εχθρούς του παιχνιδιού. Ηδη έχετε σκοτωθεί μια-δυο φορές προσπαθώντας να κερδίσετε τη συγκεκριμένη μάχη, όμως κάτι σας συμβαίνει και πρέπει οπωσδήποτε να σταματήσετε. Ε, τότε χάσατε για τα καλά, αφού θα πρέπει όλα αυτά να τα κάνετε από την αρχή! Απίστευτο κι όμως αληθινό. Αυτό οφείλεται στο ότι η υποχρεωτική επιλογή "SAVE AND EXIT" κρατά πληροφορίες μόνο για το χαρακτήρα σου, τα στατιστικά του και τα αντικείμενα που έχεις, καθώς και για το layout του χάρτη που ήδη έχεις ανοίξει. Ξαναρχίζοντας, όμως, ένα παιχνίδι θα βρεθείς στην ασφαλή περιοχή-πόλη της πράξης όπου είσαι, ενώ όλα τα τέρατα των επιπέδων που πρέπει να διασχίσεις θα σχηματιστούν εκ νέου. Προσωπικά αντιμετώπισα την εξής κατάσταση: Σκοτώνοντας τον Mephisto πήρα την ψυχή του, αλλά δεν μπήκα στο portal για να τελειώσω τη συγκεκριμένη πράξη. Επρεπε να φύγω και πάγωσα το παιχνίδι για να συνεχίσω αργότερα με την ησυχία μου και να απολαύσω το σχετικό video sequence. Επιστρέφοντας το βράδυ, έκανα κλικ κατά λάθος στο αριστερό πλήκτρο του ποντικού και ενώ αυτό βρισκόταν επάνω στην επιλογή SAVE AND EXIT. Το κακό έγινε! Ξαναπαίζοντας τα επίπεδα αυτά έφτασα πάλι στο τέλος, όπου, αν και είχα την ψυχή του Mephisto, αυτός εμφανίστηκε πάλι μπροστά μου για να τον σκοτώσω για άλλη μία φορά! Πλήρης παραλογισμός, δηλαδή. Η κατάσταση αυτή μου θύμισε τις παλιές μέρες των "καθαρών" action games - καλύτερα, όμως, τις σκέψεις μου επ' αυτού να τις διαβάσετε στο "The Dark Side of Gaming". Είχα τον υπολογιστή μου επί επτά ημέρες ανοικτό μέχρι να το τελειώσω και αυτό διότι δεν άντεχα άλλο την κατάσταση. Πόσοι, όμως, μπορούν να κάνουν το ίδιο; Δεν μπορώ να το χωνέψω με τίποτα. Και μόνο για την έλλειψη της save ρουτίνας έπρεπε να του βάλω χαμηλότερη βαθμολογία. Το 80% είναι χαριστικό.

Σαν να μην έφτανε αυτό, σύντομα διαπιστώνεις ότι δεν υπάρχει ούτε Multiplayer mode μέσω του Battle.net. Ναι, διαβάζετε σωστά. Το αντίστοιχο mode στο Diablo 1, αλλά και στο Stress Test για το οποίο έγραψα στο προηγούμενο τεύχος, λειτουργούσε σχεδόν άψογα. Με την κανονική κυκλοφορία του παιχνιδιού είναι αδύνατο να παίξεις multiplayer και αυτό διότι το lag που υπάρχει είναι απίστευτο. Απλώς δεν παίζεται. Οι servers είναι σχεδόν μόνιμα κάτω, λένε ότι οι δύο της Αμερικής σηκώθηκαν πια κανονικά, ενώ της Ευρώπης και της Ασίας είναι ακόμη down. Για να ανταλλάξω δύο αντικείμενα με τον φίλο μου Μαραγκουδάκη από τα Χανιά χρειαστήκαμε μία φορά 35 λεπτά ακριβώς, αφού μας πετούσε συνέχεια έξω μετά από τρομερά κολλήματα. Απλώς θυμίζω ότι τα αμερικανικά περιοδικά έθαψαν το Ultima On-Line βάζοντάς του βαθμολογία 16%, μόνο και μόνο γιατί είχε lag. Σημειώστε ότι το lag του Ultima On-Line ήταν ένα τίποτα μπροστά στο τρομερό lag του Diablo 2. Εγραψα ήδη ότι κρίνουν όχι βάση αρχών, αλλά... ας σταματήσω καλύτερα εδώ.

Στη βάση αυτών των δύο σοβαρών προβλημάτων δεν μπορώ να συστήσω το παιχνίδι σε κανέναν χρήστη. Ετσι κι αλλιώς οι οπαδοί του Diablo 1 θα πάνε να το αγοράσουν ό,τι και να υποστηρίξω εγώ. Το μόνο που μπορώ να γράψω είναι να παρακολουθείτε την πορεία του παιχνιδιού. Αν αυτά τα δύο προβλήματα διορθωθούν μέσω patches, τρέξτε να το αγοράσετε με κλειστά τα μάτια. Μέχρι τότε, όμως, καλύτερα να ασχοληθείτε με ένα άλλο παιχνίδι.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	40
ΔΡΑΣΗ	99

80



Το όνομά του τα λέει όλα. Απόλυτος εθισμός και συνεχής hack-and-slash δράση. Αν είχε κανονική SAVE ρουτίνα στο Single mode και λειτουργούσε χωρίς το απίστευτο lag το Multiplayer mode, θα ήταν το τέλειο παιχνίδι.

GROUND CONTROL

Είναι αλήθεια ότι δεν είχα πολλές πληροφορίες για το εν λόγω παιχνίδι πριν από την κυκλοφορία του. Αλλωστε ό,τι εμπεριέχει strategy ανήκει -ως έναν βαθμό- εκτός της κατηγορίας στην οποία ειδικεύομαι. Εως ότου είδα το demo του παιχνιδιού. "Οπα" είπα "εδώ είμαστε. Αυτό το παιχνίδι είναι για μένα!"

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
MASSIVE/SIERRA (Havas)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz (προτείνονται 333MHz) ή Pentium II 200MHz με 3D επιταχυντή, 32MB RAM (προτείνονται 64MB), 250MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο (προτείνονται 450MB), CD-ROM 4x, κάρτα γραφικών και ήχου συμβατή με DirectX 7.0a.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Ground Control αναπτύχθηκε από τη Massive Entertainment. Αν ακούγοντας το όνομα δεν σας χτυπάνε καμπανάκια ("ring a bell", τέλος πάντων! Μας φάγατε να χρησιμοποιούμε ελληνικές λέξεις...), μην ανησυχείτε, δεν ήσαστε στο "ψυγείο" όλο αυτό τον καιρό. Απλώς η Massive είναι μία σουηδική εταιρία με καμιά δεκαριά μόνιμους προγραμματιστές στο δυναμικό της, η οποία δεν έχει βγάλει άλλο σοβαρό παιχνίδι στην αγορά εκτός του Ground Control. Το συγκεκριμένο παιχνίδι, λοιπόν, είναι το πρώτο άνοιγμα της εταιρίας στο χώρο του PC gaming και για την έκδοσή του διάλεξε τη Sierra/Havas.

Το τελευταίο το αναφέρω επίτηδες, θέλοντας να θίξω ορισμένες δικαιολογίες που προβάλλουν ελληνικές εταιρίες για την αδυναμία τους να παράγουν αξιοπρεπείς τίτλους, ανάλογους των εταιριών του εξωτερικού. Δηλαδή τι παραπάνω διαθέτει μία νεοϊδρυθείσα εταιρία της Σουηδίας από ανάλογες ελληνικές, οι οποίες μπορεί μάλιστα να διαθέτουν και μεγαλύτερα κεφάλαια και περισσότερες εμπειρίες; Οι publishers του εξωτερικού θα δώσουν τη συγκατάθεσή τους σε οποιαδήποτε προσπάθεια κρίνουν αξιόλογη. Αρα το θέμα είναι η πρωτότυπη ιδέα και η τόλμη. Πού είναι όλα αυτά στον ελληνικό χώρο; Αν τα βρείτε, ρίξτε μου ένα e-mail, μπας και ξεστραβωθώ ο άμοιρος...

Παρακαλώ να μου συγχωρήσετε τη μικρή αυτή παρέκβαση, αλλά μερικές φορές αγανακτώ με την ελληνική πραγματικότητα. Προχωρούμε στο ζητούμενο, την παρουσίαση του παρόντος τίτλου. Και... αυτό θα το απολαύσω!



Σε αυτή την αρχαία πλάκα βρέθηκε η πρώτη γνωστή μαρτυρία για την ύπαρξη ενός νέου είδους ζωής, από το οποίο λέγεται πως κατάγεται και ο Καφούρος και φέρει την κωδική ονομασία Homo Boufous.



Το κουίζ της ημέρας: Βρείτε τι απεικονίζει το ανωτέρω σχήμα και κερδίστε ένα ταξίδι για δύο άτομα με όλα τα έξοδα πληρωμένα στις μαγευτικές εγκαταστάσεις... των ναυπηγείων Σκαραμαγκά. Μία αποκλειστική προσφορά του "PC Master" (ναι, ξέρω, αυτή τη φορά βάλαμε βαθιά το χέρι στην τσέπη...!). Hint: Γυρίστε το τεύχος ανάποδα!

ΥΠΟΘΕΣΗ

Με το πέρασμα των δεκαετιών, η συσπείρωση της εξουσίας γύρω από κολοσσιαίες οικονομικές επιχειρήσεις (τις Εταιρίες) οδήγησε στον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο και στον παρ' ολίγο αφανισμό του ανθρώπινου γένους από τα πυρηνικά. Από τα λείψανα της ανθρωπότητας εγέρθη μία νέα δύναμη, η Τάξη της Νέας Αυγής ή Order, που ανέλαβε την ανοικοδόμηση του Νέου Κόσμου (όχι, δεν αναφέρομαι στη συνοικία της Αθήνας), με απώτερο στόχο τη δημιουργία μιας θρησκευτικής παντοκρατορίας.

Ο στόχος της Order επετεύχθη εν μέρει, διότι συνάντησε εμπόδια από τα απομεινάρια των Εταιριών που σταδιακά ανέκαμψαν και επιζήτησαν ίση μερίδα στη μοιρασιά της εξουσίας. Τώρα, λίγα

χρόνια μετά το 2400, οι κυρίαρχοι συνασπισμοί επί Γης είναι δύο: η Crayven Corporation και η Order of the New Dawn. Η σύγκρουση είναι -για άλλη μία φορά- αναπόφευκτη.

Αυτή τη φορά, όμως, ο τόπος διεξαγωγής της διαφέρει. Η ανακάλυψη νέων τεχνικών διαστημικής πτήσης άνοιξε το δρόμο στον εποικισμό του ηλιακού μας συστήματος. Σπεύδοντας προς δημιουργία αποικιών, εμφανίστηκαν αντικρουόμενα συμφέροντα μεταξύ των δύο μεγάλων συνασπισμών, τα οποία μπορούσαν να λυθούν μόνο με τα όπλα. Εδώ παρεμβαίνετε εσείς...

Αναλαμβάνοντας το ρόλο μίας αξιωματικού του στρατού της Crayven -και της Order μετέπειτα-, θα διοικήσετε το στρατό σας προς την επικράτηση έναντι του εχθρού, σε μία από τις πολυάριθμες αποικίες των συνασπισμών στο ηλιακό σύστημα.

Μολονότι το background που έχει δημιουργηθεί είναι υποδειγματικό για παιχνίδι στρατηγικής (αυτό που αναφέρθηκε παραπάνω είναι μία μικρή περίληψη των όσων θα μπορέσετε να διαβάσετε στις 90 σελίδες του manual του παιχνιδιού), στον τομέα της υπόθεσης το GC δεν παίρνει άριστα. Η αξιοποίηση του σεναριακού υποβάθρου δεν γίνεται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, με αποτέλεσμα να μην επιτυγχάνεται μία ατμόσφαιρα ικανή να μυήσει τον οποιονδήποτε "άπιστο Θωμά" στα μυστικά του παιχνιδιού.

Κατά τη γνώμη μου, η αδυναμία αυτή οφείλεται στο ότι ο στόχος που ζητά εκπλήρωση δεν είναι μεγαλεπήβολος. Στα C&C παλεύεις για την επικράτηση επί Γης, στα *craft αγωνιάς για την επιβίωση της φυλής σου. Στο GC μάχεσαι για τη νίκη σε ένα τμήμα μίας αποικίας του δορυφόρου ενός πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος... Το πρόβλημα επιτείνεται από τα αξιόλογα, μα όχι εξαιρετικά (de)briefings, και παρόλο που τα γραφικά και ο ήχος κάνουν φιλότιμες προσπάθειες να διατηρήσουν ένα επίπεδο ανάλογο των υπόλοιπων στοιχείων του παιχνιδιού, ο τομέας ατμόσφαιρα δεν μπορεί παρά να παρουσιάσει μέτριες επιδόσεις.

ΤΟ ΕΙΔΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η πρώτη απορία που γεννάται σε οποιονδήποτε γνωρίζει έστω και λίγα για το Ground Control είναι: "Σε ποια κατηγορία εντάσσεται το παιχνίδι;". Σύμφωνα με την εταιρία, το GC είναι ένα παιχνίδι δράσης και τακτικής. Και επειδή οι τακτικές εντάσσονται στο γενικότερο πλαίσιο της στρατηγικής, όπως καταλαβαίνετε έχουμε να κάνουμε με έναν μιγά, που συνδυάζει στοιχεία των παιχνιδιών action και strategy.

Διευκρίνιση: Το παιχνίδι είναι RTS και δεν είναι RTS (ποιος ήρθε;!). Εξηγούμαι: Το παιχνίδι είναι παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου (real time strategy), αλλά σίγουρα δεν έχει παρά αμυδρή σχέση με τα Dune-clones και κάθε άλλο συναφές προϊόν. Οπως τονίζουν με κάθε ευκαιρία οι προγραμματιστές: "No base building, no resource gathering"! Σε καμία αποστολή δεν θα σας ζητηθεί να δημιουργήσετε βάση, να παράγετε μονάδες ή να συγκεντρώσετε πόρους. Καλύτερα να έχετε κατά νου το Myth 2, παρά το Tiberian Sun.

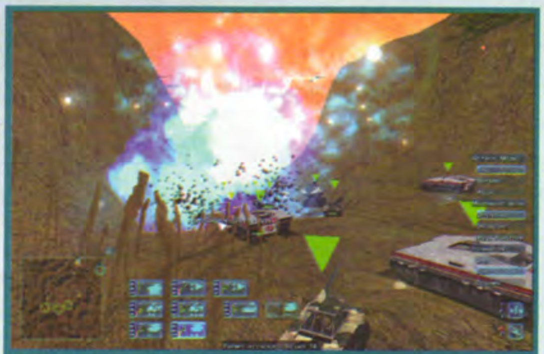
ΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ξεκινώντας κάθε αποστολή, θα έχετε υπό την κατοχή σας έναν αριθμό από στρατιωτικές μονάδες. Αυτές καταφθάνουν στο πεδίο της μάχης μέσω των τριών dropships του παιχνιδιού. Κάθε dropship μπορεί να μεταφέρει μέχρι τέσσερις διαφορετικές μονάδες, οπότε σε οποιαδήποτε αποστολή μπορείτε να έχετε το πολύ δώδεκα μονάδες. Κάθε μονάδα μπορεί να είναι πεζικό, άρματα μάχης ή μαχητικά αεροσκάφη. Ναυτικό στο Ground Control δεν θα συναντήσετε πουθενά, αλλά ούτε και θα σας λείψει...



Παρόμοια κατάσταση πανικού επικρατεί και στα γραφεία μια-δυο μέρες πριν να κλείσει η ύλη κάθε τεύχους! Οι εκρήξεις εκεί στο βάθος πρέπει να αντιστοιχούν στον Βαγγέλη, επειδή άργησα να του παραδώσω το άρθρο!

Με αυτό το στρατιωτικό υλικό, και τίποτα παραπάνω, οφείλετε να φέρετε εις πέρας όλα τα objectives της εκάστοτε αποστολής. Περισσότερες μονάδες δεν μπορείτε να δημιουργήσετε, αλλά ευτυχώς ούτε κι ο εχθρός (εκτός φυσικά από αυτές που ήδη βρίσκονται τοποθετημένες επάνω στο χάρτη και τις οποιεσδήποτε ενισχύσεις που ενδεχομένως να καταφτάσουν!). Από εσάς εξαρτάται να κάνετε χρήση κάθε στρατηγικού μέσου που μπορεί να σας δώσει υπεροχή έναντι του αντιπάλου, ώστε να στεφθείτε τελικός νικητής και να προχωρήσετε στην επόμενη αποστολή. Με όλα τα ανωτέρω ως δεδομένα, είναι ευνόητο πως, για να μας προσφέρει μία συναρπαστική εμπειρία δράσης και τακτικής, το παιχνίδι οφείλει να είναι εμπλουτισμένο στον τομέα του interface, αλλά να δίνει και ιδιαίτερη βαρύτητα στη δημιουργία ποικίλων ιδιαιτεροτήτων στις μονάδες (τις συμμαχικές, αλλά και του αντιπάλου) και τη φυσική μορφολογία του εδάφους, ώστε να είναι εφικτή η χρήση όσο το δυνατόν περισσότερων τακτικών και στρατηγικών μεθόδων, κάτι που ισοδυναμεί με εμπλουτισμό του gameplay (σας μπέρδεψα;). Ολα αυτά θα τα εξετάσουμε ευθύς αμέσως.



Δεξιά και αριστερά βουνό, πίσω ο εχθρός και μπροστά τα εχθρικά βομβαρδιστικά. Σε μια τέτοια περίπτωση τι κάνεις; Χάνεις!

ΠΡΟΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Προτού μπείτε στο πεδίο της μάχης, πρέπει να περάσετε πρώτα μία σειρά από οθόνες που έχουν ως σκοπό να σας προετοιμάσουν καλύτερα για το τι θα συναντήσετε στο μάχη και πώς θα το αντιμετωπίσετε, γι' αυτό καλά θα κάνετε να τους δώσετε ιδιαίτερη σημασία, αφού θα κρίνουν ως έναν βαθμό την έκβαση της μάχης. Η πρώτη οθόνη παρέχει την καθιερωμένη ενημέρωση (briefing) για την εκάστοτε αποστολή. Στα αριστερά υπάρχουν μικρά παράθυρα, από τα οποία παρουσιάζονται οι συντελεστές της αποστολής (ιθύνων αξιωματικός και σύντροφοι

Η ΟΠΤΙΚΗ ΠΟΛΥΤΕΛΕΙΑ ΣΤΗΝ ΑΝΩΤΕΡΗ ΕΚΦΡΑΣΗ ΤΗΣ

Τα εφέ είναι μερικές φορές τόσο ωραία, που συχνά θα μπαίνετε στον πειρασμό να παρατήσετε τη μάχη για να τα απολαύσετε σε όλο τους το μεγαλείο, ειδικότερα μάλιστα αν έχετε ενεργοποιήσει και το God mode, οπότε δεν χρειάζεται να ανησυχείτε και για τις μονάδες σας!









στη μάχη), και ακολουθεί ένας -πικάντικος κάθε φορά- διάλογος που σας ενημερώνει για το τι πρόκειται να αντιμετωπίσετε σύντομα, όταν θα αρχίσει το γλέντι! Παράλληλα τα λόγια τους καταγράφονται ακριβώς από κάτω, ώστε να μη χάνετε λέξη, ενώ υπάρχει και η γραφική απεικόνιση των όσων λέγονται σε ένα minimap της περιοχής στα δεξιά. Μπορεί το briefing να είναι λιτό και πρακτικό, αλλά χάνει ως έναν βαθμό στην ατμοσφαιρικότητα (ως Crayven, γιατί ως υπήκοος της Τάξης το πρέπον ύφος αποδίδεται και με το παραπάνω) και την ενημέρωση εις βάθος. Πιο πολλά θα καταλάβετε για την αποστολή καθώς θα περιπλανιέστε στο χάρτη την ώρα της προσγείωσης (λίγο πριν από τη μάχη), παρά με το ίδιο το briefing.

Τέλος πάντων, αφού ακούσετε όσα θα θέλατε να ακούσετε, μπορείτε να προχωρήσετε στην επιλογή των μάχιμων μονάδων που θα λάβουν μέρος στην αποστολή (configure dropships). Αυτό που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε απ' όλες τις διαθέσιμες μονάδες ποιες είναι οι πλέον χρήσιμες για τη συγκεκριμένη αποστολή (μπορείτε να το μαντέψετε υποτίθεται απ' όσα ειπώθηκαν στο briefing), έτσι ώστε να γεμίσετε με αυτές τις δώδεκα διαθέσιμες θέσεις των τριών dropships. Στην αρχή, βέβαια, οι παρεχόμενες μονάδες θα είναι αισθητά λιγότερες των δώδεκα, οπότε δεν θα χρειάζεται να το σκέφτεστε και πολύ πριν να κάνετε την κατανομή, καθώς όμως θα προχωρείτε και θα ζορίζουν τα πράγματα, η διαδικασία αυτή θα γίνεται ολοένα πιο χρονοβόρα.

Τελευταίο βήμα πριν από τη μάχη -και σημαντικότερο όλων- είναι η παραμετροποίηση των επιλεγμένων μονάδων (configure squads). Φθάνοντας εδώ διαπιστώνετε πως κάθε επιλεγμένη μονάδα έχει ορισμένα χαρακτηριστικά, τα οποία μπορείτε να μεταβάλλετε προτού τη στείλετε να πολεμήσει, ώστε να ανταποκριθεί καλύτερα στις αντίξοες συνθήκες που θα συναντήσει στον πυρετό της μάχης. Πιο συγκεκριμένα, για κάθε μονάδα μπορείτε να επιλέξετε το "στήσιμό" της, καθώς επίσης τον ειδικό εξοπλισμό που θα κουβαλήσει μαζί της.

GAMEPLAY

Οταν αναφέρομαι στο στήσιμο, εννοώ το πόσο επιθετικό ή αμυντικό προσανατολισμό θα έχει. Μπορεί τα στατιστικά κάθε είδους οχήματος ή στρατιώτη να είναι προκαθορισμένα και αμετάβλητα, αλλά ως έναν βαθμό μπορούν να αλλάξουν. Επιλέγοντας offensive, για παράδειγμα, δίνετε στη συγκεκριμένη μονάδα μία μικρή ώθηση στη δύναμη πυρός της, αλλά την κάνετε λίγο πιο αργή. Το defensive κάνει ακριβώς τα ίδια,

μόνο που αντί για ενίσχυση στο πυρ, δίνει ενίσχυση στην πανοπλία της. Τέλος, το recon την κάνει πιο γρήγορη, "κόβοντας" όμως λίγο από τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά της. Φυσικά, μπορείτε να μην κάνετε καμία απολύτως μεταβολή, αφήνοντας της ιδιότητές της ανέπαφες (balanced). Οσο ωραίο κι αν ακούγεται το "στήσιμο", δεν μπορεί παρά να επηρεάσει ως ένα μικρό βαθμό την απόδοση των μονάδων στη μάχη, αφού αυτοπεριορίζεται από τη μικρή μεταβολή των χαρακτηριστικών.

Αυτό όμως που κάνει πολύ πιο ενδιαφέροντα τα πράγματα είναι ο ειδικός εξοπλισμός που δύνανται να κουβαλήσουν οι μονάδες. Κάθε μονάδα μπορεί να έχει μαζί της στη μάχη έναν ειδικό αμυντικό και ένα ειδικό επιθετικό εξοπλισμό. Στην οθόνη επιλογής τους κάθε φορά έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα σε τρεις διαφορετικούς επιθετικούς και τρεις αμυντικούς εξοπλισμούς, ενώ ανάλογα με την κατηγορία της μονάδας αυτοί μπορεί να ποικίλλουν. Ορισμένα παραδείγματα επιθετικών οπλισμών είναι πιο εξελιγμένες ρουκέτες, πυρομαχικά, χειροβομβίδες και βλήματα, ενώ μέχρι και με μικρές πυρηνικές κεφαλές μπορείτε να τους φορτώσετε. Η ποικιλία των αμυντικών εξοπλισμών συνίσταται σε -κλασικά- kits επισκευής, μόνιμους σταθμούς επισκευής, φορητά ραντάρ, εκρηκτικά, ενισχυτές όρασης, επιθετικούς πυργίσκους, συσκευές ναρκοθέτησης κ.ά. Και για να είναι εγγυημένη η λελογισμένη χρήση αυτών των εκπληκτικά χρήσιμων add-ons, όλα έχουν συγκεκριμένο πλήθος από δυνατές φορτίσεις (μέχρι τρεις) για κάθε αποστολή.

Πιστεύω ότι και μόνο με αυτή την απλή αναφορά των ανωτέρω καταλαβαίνετε πόσο βάθος προσδίδεται στο gameplay, αφού η κατάλληλη χρήση ορισμένων εξ αυτών τις κατάλληλες στιγμές μπορεί να κρίνει το αποτέλεσμα και της πιο δύσκολης μάχης. Πολλές φορές θα διαπιστώσετε ότι μία αποστολή που φαντάζει δύσκολη μετριάζεται σημαντικά σε ποσοστό δυσκολίας αν φροντίσετε να εξοπλίσετε τα οχήματά σας με τον πλέον κατάλληλο για την αποστολή εξοπλισμό. Ενα από αυτά τα add-ons μπορεί να σας λύσει τα χέρια και να σας βοηθήσει να νικήσετε σε αποστολές που σας είχαν αρχικά απελπίσει. Γι' αυτό, λοιπόν, καλά θα κάνετε στις δύσκολες αποστολές, μετά τις δύο πρώτες αποτυχίες, να αφιερώσετε αρκετή φαιά ουσία στη συγκεκριμένη οθόνη παραμετροποίησης, αφού -πιστέψτε με- μόνο σε καλό μπορεί να σας βγει!

ΠΟΛΕΜΟΣ...

Το interface του παιχνιδιού είναι λειτουργικότατο και εξίσου επινοητικό και έξυπνο με τα όσα είδαμε ανωτέρω (βλ. "Χαίρε βάθος αμέτρητο"). Ας αρχίσουμε με την προοπτική... Η κάμερα με την οποία παρακολουθείτε τα συμβάντα είναι εξαιρετικά εύχρηστη. Το ύψος της δεν είναι προκαθορισμένο, αλλά μπορεί να μεταβληθεί με τα PageUp/PageDown, αποκτώντας το ύψος που αρμόζει σε κάθε περίπτωση (αν καθοδηγείτε τα στρατεύματά σας μέσα από πυκνή ζούγκλα, τη θέλετε να εφάπτεται σχεδόν με το έδαφος, ενώ αν έχετε μία ολόκληρη αρμάδα να κατευθύνετε, χρειάζεστε μία άποψη αφ' υψηλού). Την απόσταση που έχετε ορίσει να απέχει από το έδαφος τη διατηρεί σε όλες τις μετακινήσεις σας. Ετσι, αν τη μετακινήσετε πάνω από έναν λόφο, θα εξυψωθεί ώστε να διατηρεί το ύψος που εσείς έχετε προεπιλέξει. Και μια και μιλήσαμε για μετακίνηση, μπορείτε να μετακινήσετε την κάμερα με τα βελάκια του πληκτρολόγιου (με τα δεξιά κι αριστερά να λειτουργούν όπως στα Doom-clones, δηλαδή να αντιστοιχούν σε strafe right/left κι όχι turn right/left) είτε με το mouse (πάνω-κάτω=tilt για αλλαγή οπτικής γωνίας, δεξιά-αριστερά=turn right/left). Το μόνο πρόβλημα είναι ότι δεν έχουν προσθέσει ένα κουμπί για να κλειδώνει το tilt και να παραμένει σταθερή η οπτική γωνία, αφού μερικές φορές στον πυρετό της μάχης ξεχνιέστε και αλλάζετε τη γωνία, ενώ θέλετε να πάτε μπροστά. Κατά τ' άλλα, πάντως, ο μηχανισμός είναι άριστος και σίγουρα πολύ καλύτερος από αντίστοιχες προσπάθειες.



Xenofacts. Γύρω από αυτά τα ιδιόμορφα κατασκευάσματα περιστρέφεται η θεματολογία και των δύο campaigns του παιχνιδιού.

Οσο για τις μονάδες και τον έλεγχό τους, στο Ground Control δεν έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε και να δώσετε εντολές σε κάθε στρατιώτη ή κάθε άρμα μάχης ξεχωριστά. Αντίθετα, οι στρατιώτες και τα οχήματα μάχης είναι κατηγοριοποιημένα σε μάχιμες μονάδες (μονάδα πεζικού, πυροβολικού κ.λπ.) και μπορείτε να τα χειριστείτε ως σύνολο και μόνον. Αυτό αρχικά μπορεί να σας ξενίσει, αφού φαινομενικά περιορίζει τις δυνατότητες και τις εν δυνάμει στρατηγικές κινήσεις, αλλά, αφού ασχοληθείτε αρκετά με το παιχνίδι, θα διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι ότι πρόκειται για πολύ μελετημένη επιλογή από πλευράς προγραμματιστών. Είναι προτιμότερο να έχεις λιγότερες μονάδες τις οποίες μπορείς να ελέγξεις αποτελεσματικά και να εφαρμόσεις τις τακτικές σου με αυτές, παρά να έχεις πολλές μονάδες με δυνατότητα χειρισμού κάθε απλού στρατιώτη και κάθε οχήματος ξεχωριστά και να χάνεσαι, γιατί δεν μπορείς να τις κατευθύνεις κατά το επιθυμητό. Μάλιστα, ο αριθμός δώδεκα ίσως είναι και ο καλύτερος για να διατηρείται αυτή η λεπτή ισορροπία, ειδικά αν η σχεδίαση της πίστας βοηθάει παράλληλα σε αυτόν το σκοπό (και στο GC βοηθάει...).

Για τη ρύθμιση της συμπεριφοράς των μονάδων κατά τη διάρκεια της μάχης υπάρχει ένα μενού στα δεξιά, που σας δίνει τη δυνατότητα να μεταβάλλετε τον τρόπο κίνησης, το σχηματισμό και τον τρόπο επίθεσης μίας μονάδας. Σχετικά με την κίνηση, μπορείτε να τις κάνετε να κινούνται αγνοώντας τα εχθρικά πυρά ή να σταματούν και να ανταποδίδουν ή ακόμη και να μην μπορούν να κουνηθούν καθόλου. Οι παρεχόμενοι σχηματισμοί είναι τρεις:

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Ως συνήθως, εδώ αναφέρουμε τυχόν ασυμβατότητες της v1.0 του παιχνιδιού με λοιπά περιφερειακά, ώστε οι κάτοχοί τους να το σκεφτούν προτού προβούν στην αγορά του εν λόγω παιχνιδιού. Εχουμε και λέμε λοιπόν:
Τα ATI Rage 128 και Rage Pro θέλουν τους αμέσως προηγούμενους drivers, οι οποίοι περιλαμβάνονται στο CD, ο συνδυασμός Hercules Terminator Beast με AMD K6 είναι... θανατηφόρος (δεν θα τρέχει το παιχνίδι!), τα Riva 128 και 128ZX παρουσιάζουν μικρό πρόβλημα απεικόνισης, η Matrox Millennium μπορεί να τρέξει το παιχνίδι μόνο σε software mode, παρόλο που υποστηρίζει -υποτίθεται- D3D. Τα CD-ROM drives της Kenwood δε μπορούν να διαβάσουν το CD του GC λόγω του copy protection που έχει! Τέλος, το GC είναι "τσακωμένο" με τον Norton Crashguard. Αν αντιμετωπίζετε προβλήματα άγνωστης ταυτότητας, απεγκαταστήστε τον Crashguard!

ευθεία, τετράγωνο και γραμμή. Η ευθεία προσφέρεται για μέγιστη δύναμη πυρός, αλλά είναι πιο ευάλωτη σε πλευρικές μανούβρες του εχθρού, το τετράγωνο προσπαθεί να πετύχει έναν συνδυασμό αυτών των δύο (δύναμη πυρός και ευελιξία), ενώ η γραμμή είναι για στενά περάσματα και... για πιο εξειδικευμένες στρατηγικές! Τέλος, όσον αφορά στον τρόπο επίθεσης, ανάλογα με την επιλογή σας, οι μονάδες ή θα πυροβολούν ό,τι βρουν μπροστά τους, ή θα ανταποδίδουν τα εχθρικά πυρά, ή δεν θα πυροβολούν καθόλου. Ολες αυτές οι επιλογές βρίσκονται μπροστά σας καθ' όλη τη διάρκεια της μάχης και μπορούν να αλλάξουν οποιαδήποτε στιγμή με το πάτημα ενός πλήκτρου.

Ανάμεσα στα τόσα άλλα που θα μπορούσα να αναφέρω (μακάρι να είχα χώρο για 8σέλιδο!) σημαντική είναι η εφαρμογή των waypoints στη μηχανή του παιχνιδιού για την κίνηση των μονάδων. Εκμεταλλευόμενοι αυτό το στοιχείο μπορείτε να καθορίσετε τη μορφή της διαδρομής που θα ακολουθήσει η μονάδα μέχρι να φτάσει στον τόπο που θέλετε. Για να το κάνετε αυτό, κρατήστε το shift και κάνετε διαδοχικά κλικ στα σημεία που, αν ενωθούν με ευθείες, θα σχηματίσουν την επιθυμητή διαδρομή. Τα waypoints, αν και δεν είναι καινούρια ιδέα, εντούτοις έκαναν πολύ καλά οι άνθρωποι της Massive που δεν παρέλειψαν να τα ενσωματώσουν στο παιχνίδι τους. Σε περιπτώσεις που το AI των μονάδων δεν τους βοηθάει να φτάσουν στην επιθυμητή τοποθεσία (πολύ σπάνια), τα waypoints δίνουν λύση στο πρόβλημα. Φυσικά, η πρωτεύουσα χρησιμότητά τους εντοπίζεται στο να μπορείτε να εκτελείτε περίεργες μανούβρες πίσω από τις εχθρικές γραμμές.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το Ground Control προσφέρει για μοναχικές εμπειρίες (single player) 30 αποστολές σε σύνολο, 15 αρχικά ως μέλος της Crayven Corporation και άλλες 15 ως αξιωματούχος της Order of the New Dawn. Η ποικιλία των αποστολών είναι πολύ μεγάλη και το σίγουρο είναι πως δεν πρόκειται να πλήξετε. Σε αυτές τις 30 αποστολές θα συναντήσετε περιπτώσεις εισβολής, κατάληψης, προστασίας, αυτοκτονίας (!), συνοδείας, εξολόθρευσης... Ενα πιο σημαντικό είδος ποικιλίας είναι η τεχνική που θα πρέπει να εφαρμόσετε για να πετύχετε σε κάθε αποστολή (δηλαδή μπορεί τα objectives να είναι διαφορετικά, αλλά να πρέπει να χειριστείτε την κατάσταση με τον ίδιο τρόπο και στις δύο περιπτώσεις, οπότε δώρον-άδωρον). Αυτού του είδους η ποικιλία εμφανίζεται μερικώς περιορισμένη εν συγκρίσει με την ανωτέρω, αλλά και πάλι δεν παύει να ικανοποιεί και τον πιο απαιτητικό.

Ισως το μόνο πρόβλημα με τις αποστολές στο Ground Control είναι η μεγάλη γραμμικότητα και η απουσία δευτερευόντων objectives. Είναι το μόνο σημείο από τα διάσπαρτα "παράπονά" μου για το παιχνίδι που θεωρώ επιλήψι-

ΟΙ ΜΟΝΑΔΕΣ ΤΗΣ CRAYVEN CORPORATION

Πάρτε μια γεύση από τις μονάδες που θα συναντήσετε στο παιχνίδι... Θα σας παρουσιάζαμε και τις αντίστοιχες της Order, αλλά δυστυχώς δεν μπορούσαν να ποζάρουν καλά στο φωτογραφικό φακό! Ναι, αυτό φταίει, όχι το ότι βαριόμουν να τραβάω φωτογραφίες...! (Αστειεύομαι φυσικά. Απλώς οι χρωματισμοί της Order δεν μπορούσαν να αποδοθούν ικανοποιητικά στο χαρτί.)



Marines: Η μικρή δύναμη πυρός τους αντισταθμίζεται ως ένα βαθμό από το μεγάλο αριθμό τους, την ευελιξία στην κίνηση και τα ειδικά όπλα που μπορούν να κουβαλήσουν. Θα σας χρησιμεύσουν ειδικά στην προστασία των οχημάτων σας από τα rocket infantry του εχθρού.



Jaeger: Ενα είδος commandos της Crayven. Μεγάλη αντίληψη, ισχυρά όπλα, αλλά και πολύ μικρή αντοχή. Γενικά, η χρήση τους είναι ιδιαίτερα εξειδικευμένη.



Scout Terradyne: Εχουν το μεγαλύτερο οπτικό πεδίο από κάθε άλλη μονάδα και μπορούν να φανούν εξαιρετικά χρήσιμα σε συνδυασμό με το πυροβολικό. Φροντίστε, λοιπόν, να τα φυλάτε, διότι σε μια σκληρή μάχη δεν θα αντέξουν παραπάνω από μερικά δευτερόλεπτα!



Light Terradyne: Μία σχετικά άχρηστη μονάδα, αφού προσπαθεί να συνδυάσει ταχύτητα/αντίληψη με δύναμη πυρός, με αποτέλεσμα να αποτυγχάνει παταγωδώς και στα δύο, μη έχοντας καμία πρακτική χρησιμότητα.



Main Battle Terradyne: Το κυριότερο άρμα μάχης. Σε όλες τις πρωταρχικές αποστολές, αλλά -γιατί όχι;- και στις υπόλοιπες θα το χρησιμοποιείτε ανελλιπώς. Πάντα στην πρώτη γραμμή.



Heavy Terradyne: Η μπροστινή θωράκισή του είναι απρόσβλητη από όπλα μικρού διαμετρήματος, κάτι που σημαίνει ότι είναι απρόσβλητο από το πεζικό και τα ελαφριά τεθωρακισμένα!



Anti-Air Terradyne: Θα ευχαριστιέστε όσο τίποτα να παρατηρείτε αυτές τις μονάδες να καταρρίπτουν τα εχθρικά αεροσκάφη καθώς περνούν από πάνω τους.



Artillery Terradyne: Διαθέτει με διαφορά τη μεγαλύτερη ισχύ πυρός και παρ' όλο που αργεί να πετύχει το στόχο του, όταν το κάνει δεν χρειάζεται να το ξανακάνει (γιατί τον καταστρέφει!).

μο. Ολα τα υπόλοιπα δεν είναι παρά παίσματα. Το συγκεκριμένο όμως αποτελεί παράλειψη που θα ενοχλήσει αρκετούς. Οχι γιατί θα σας χαλάσει την εμπειρία ενασχόλησης με τον τίτλο, αλλά γιατί μας έχει γίνει πλέον συνήθεια και σε όλα τα παιχνίδια επιζητούμε έναν βαθμό ελευθερίας για το ποια θα είναι η επόμενη κίνησή μας, δίνοντας την εντύπωση πως εμείς καθορίζουμε την εξέλιξη της υπόθεσης.

Στο Ground Control, λοιπόν, δεν πρόκειται να συναντήσετε κάτι τέτοιο. Οι 15+15 αποστολές είναι συγκεκριμένες, με καθορισμένη, αμετάβλητη διαδοχή και δίχως το παραμικρό δείγμα διακλάδωσης. Δεν θα συναντήσετε δευτερεύοντα objectives, τα οποία να δίνουν επιπλέον bonus για την εκπλήρωσή τους. Κι όμως, όλα αυτά αποτελούν σχεδόν κανόνα για τα παιχνίδια του είδους. Πραγματικά στο θέμα αυτό οι προγραμματιστές της Massive δίνουν την εντύπωση ότι μόλις βγήκαν από τα σπήλαια! Ευτυχώς η παράλειψη δεν είναι αρκετή για να χαλάσει τη θετικότατη συνολική εικόνα του παιχνιδιού...

ΔΥΣΚΟΛΙΑ

Το παιχνίδι διαθέτει τέσσερις διαβαθμίσεις δυσκολίας: Easy, Light, Normal, Hard. Στο Easy η δύναμη πυρός και η υγεία των συμμαχικών μονάδων είναι έτσι ρυθμισμένες ώστε να έχετε υπεροχή έναντι του αντιπάλου, αν αντιπαραβάλλετε αντίστοιχες μονάδες. Το Light και το Normal δεν πειράζουν καθόλου αυτά τα δύο στοιχεία, επομένως οι αντίστοιχες τών δύο στρατοπέδων μονάδες έχουν ισοδύναμη ισχύ στα όπλα και υγεία. Οσο για το Hard, εδώ τα πράγματα δυσκολεύουν γιατί το προαναφερθέν πλεονέκτημα το έχει ο αντίπαλος! Επίσης, όταν παίζετε στο Easy και το Light απενεργοποιείται το friendly fire, οπότε με όποιον τρόπο και να διατάξετε τις μονάδες σας, αποκλείεται να πυροβολεί η μία την άλλη προσπαθώντας να πετύχει τον εχθρό. Στα Normal και Hard, όμως, το friendly fire υπάρχει και είναι ένα θέμα το οποίο πρέπει να λαμβάνετε υπόψη σας όταν διατάσσετε πολλές μονάδες τη μία δίπλα την άλλη να βάλλουν εναντίον του εχθρού.

Μία ιδιαιτερότητα του GC αφορά στο ότι το επίπεδο δυσκολίας δεν το προεπιλέγετε τη στιγμή που ξεκινάτε μία νέα εκστρατεία, αλλά έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα τέσσερα χωρίς αυτό να δεσμεύει με κανέναν τρόπο τις επιλογές σας αργότερα. Κατά κάποιον τρόπο εσείς είστε αυτοί που καθορίζετε την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο! Αν θέλετε να σας συντροφεύσει για καιρό, παίξτε κάθε αποστολή στο Hard. Αντίθετα, αν βλέπετε ότι μία αποστολή είναι υπερβολικά δύσκολη για τις δυνατότητές σας και βρίσκεστε στα πρόθυρα εγκατάλειψης, μπορείτε να μειώσετε τη δυσκολία προς το παρόν και να την ξανανεβάσετε στην επόμενη. Κατά την ταπεινή μου γνώμη, η εν λόγω υλοποίηση είναι θετική και, συνδυαζόμενη με το ότι έχετε τη δυνατότητα να ξαναπαίξετε οποιαδήποτε αποστολή έχετε ήδη εκτελέσει επιτυχώς (επομένως μπορείτε να γυρίσετε και να την ξαναπαίξετε με αυξημένη δυσκολία αυτή τη φορά), δίνει μια μεγάλη ώθηση στην αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Αρκεί, φυσικά, να μη μας πιάσει το... "ελληνικό" μας και αρχίσουμε να νικάμε σε όλες τις αποστολές με πλάγιο τρόπο! Αλλά τότε φυσικά δεν θα μας φταίει το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το μόνο απογοητευτικό με τα γραφικά είναι οι cut-scenes, συμπεριλαμβανομένης της εισαγωγής. Πρέπει να στείλουν στην αγχόνη αυτόν που τις έφτιαξε! Αθλιες. Τίποτα άλλο δεν έχω να πω... Αντίθετα, τα υπόλοιπα γραφικά του τίτλου είναι εξαιρετικά. Μπορεί η μηχανή να μην είναι από τις πιο ελαφριές (τη maximum detail, σύμφωνα με τα λεγόμενα των ίδιων των προγραμματιστών, δεν μπορούν να την αντέξουν οι σημερινοί υπολογιστές!!!), αλλά αποδίδει πραγματικό 3D "μέχρι το κόκκαλο" και θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Τι να πρωτοαναφέρω; Τις μαγευτικές εκρήξεις, το πολύ προσεγμένο texturing, την έξυπνη σχεδίαση; Προσέξτε μόνο μην την πάθετε σαν και μένα, συνηθίσετε με όλα αυτά και απογοητεύεστε έπειτα με καθετί κατώτερο.

Ο ήχος είναι επίσης υψηλής ποιότητας. Τα κομμάτια που θα σας συντροφεύουν στη μάχη δένουν ωραία με το σκηνικό του παιχνιδιού, ενώ αυτά που θα ακούτε στο δεύτερο μισό του παιχνιδιού (ως υπήκοος της Order) θα σας πωρώσουν στο μέγιστο βαθμό! Οι ομιλίες είναι καθαρότατες και με σωστούς τονισμούς και τα ηχητικά εφέ πλούσια και με αρκετή πιστότητα.

ΤΕΛΙΚΑ ΠΕΤΥΧΑΙΝΕΙ ΤΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ;

Θα μπορούσα να σας αραδιάσω αρκετά παράπονα που εντόπισε η τελειομανής φύση μου. Για τα μικρά σποραδικά κολλήματα στο AI, την έλλειψη δυνατότητας επικέντρωσης στην επιλεγμένη μονάδα, την έλλειψη save εντός της μάχης... Αλλά δεν έχει νόημα. Η ουσία είναι μία: Τελικά, το Ground Control πετυχαίνει το στόχο του;

Η απάντηση είναι ναι, και σε αυτό είμαι κατηγορηματικός! Το πλούσιο gameplay και το έξυπνο interface δημιούργησαν μία ενδιαφέρουσα υλοποίηση μιας -όχι και τόσο πρωτότυπης ιδέας, που το σίγουρο είναι ότι θα σας τέρψει. Στο multiplayer τομέα είναι εξίσου εμπλουτισμένο. Πρόκειται για ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι που θα τύχει ευρείας αποδοχής. Σίγουρα αξίζει και τη δική σας προσοχή. PC

ΝΥΧΤΕΡΙΝΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ



Μία εχθρική κατασκευή, προ...



...κατά τη διάρκεια και...



...κατόπιν εορτής! Γενικά, στις νυχτερινές αποστολές επικρατεί γλέντι τρικούβερτο! Να είστε προσεκτικοί όμως, διότι το να γλεντάτε εσείς από το να γλεντά ο αντίπαλος δεν απέχει και πολύ...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	72

88



Ενδιαφέρουσα ιδέα, εξαίρετη υλοποίηση, από μία εταιρία που κάνει την παρθενική εμφάνισή της στο χώρο των παιχνιδιών.

ARCATERA
THE DARK BROTHERHOOD

Πώς να περιγράψεις ένα παιχνίδι που αυτοσυστήνεται ως fantasy adventure με role playing στοιχεία; Προσωπικά θα το περιέγραφα αντίστροφα. Δηλαδή ως ένα ιδιόμορφο RPG, τοποθετημένο σε έναν μεσαιωνικό - φανταστικό κόσμο, με σενάριο και πλοκή ενός adventure game! Αυτό που κάνει το Arcatera τόσο ξεχωριστό είναι το ότι σχεδιάστηκε πριν από δέκα χρόνια ως ένα επιτραπέζιο Pen & Paper role playing game και η παρέα που το έπαιζε τότε αποτέλεσε την "καρδιά" της ομάδας ανάπτυξης της Westka!

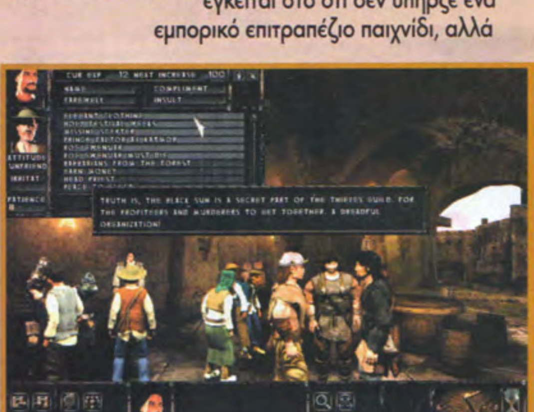
ΕΤΑΙΡΙΑ
WESTKA ENTERTAINMENT/UBI SOFT
(http://www.arcatera.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 800MB στο σκληρό. Το πακέτο περιλαμβάνει 3 CDs.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Απ' ό,τι αποδεικνύεται, τελικά, οι Γερμανοί πρέπει να υπήρξαν fans των λεγόμενων επιτραπέζιων Pen & Paper games πριν από 10-15 χρόνια. Απ' ό,τι ξέρω, είναι το τρίτο ανάλογο παιχνίδι που μεταφέρεται στους υπολογιστές. Πρώτα εμφανίστηκαν τα πάρα πολύ καλά Ishar 1 & 2 και ακολούθησε η εκπληκτική τριλογία Realms of Arkania, όλα βασισμένα σε γερμανικά Pen & Paper role playing games. Η μεγάλη ιδιομορφία του Arcatera έγκειται στο ότι δεν υπήρξε ένα εμπορικό επιτραπέζιο παιχνίδι, αλλά σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε από μία παρέα φίλων για τη δική τους ψυχαγωγία και ευχαρίστηση. Αυτό ακριβώς το παιχνίδι μεταφέρθηκε στους υπολογιστές, αφού σχεδόν ολόκληρη η δεκαμελής παρέα προσελήφθη και δούλεψε για τη μετατροπή και την παραπέρα ανάπτυξή του, σύμφωνα με τις computer-ίστικες απαιτήσεις. Και φυσικά το Arcatera δεν μπορούσε παρά να κυκλοφορήσει από τη Westka Entertainment, μία γερμανική εταιρία με έδρα την Κολωνία.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ


Αυτό είναι pub γεμάτο κόσμο και φασαρία. Εδώ θα μάθεις πολύτιμες πληροφορίες. Πρόσεξε τα βαρέλια που υπάρχουν και από τα οποία θα πάρεις μπίρα.

Η άλλη ιδιομορφία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι πολύ δύσκολα μπορείς να το κατατάξεις σε κάποια από τις κλασικές κατηγορίες παιχνιδιών. Είναι τόσο ιδιόμορφο και στηρίζεται σε ένα τόσο δυνατό σενάριο ίντριγκας, δολοπλοκιών και μυστηρίου, ώστε ως έναν βαθμό μπορείς να δικαιολογήσεις τους δημιουργούς του που το αποκαλούν adventure game με στοιχεία RPG.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ξεκινώντας, διαλέγεις έναν χαρακτήρα από τους τέσσερις υπαρκτούς, τους Adventurer, Thief, Monk και Magician. Αργότερα μπορείς να προσθέσεις άλλα τρία μέλη στην ομάδα σου, έτσι ώστε να φτάσεις στο ανώτατο όριο, τα τέσσερα μέλη. Το σενάριο εξελίσσεται σε σημαντικό βαθμό διαφορετικά, ανάλογα με το χαρακτήρα που θα επιλέξεις.

Κάθε χαρακτήρας (τόσο οι κανονικοί όσο και οι λεγόμενοι NPCs) έχει τα δικά του background, κίνητρο, σκοπό και διάθεση και συμπεριφέρεται ανάλογα. Η δημιουργία του χαρακτήρα, μετά την επιλογή της κλάσης του, γίνεται κατά το πρότυπο των AD&D παιχνιδιών, δηλαδή στηρίζεται σε μία σειρά χαρακτηριστικών που τα ρυθμίζει ένα ζάρι που ρίχνεις. Φυσικά, αν δεν σου αρέσουν τα χαρακτηριστικά του ήρωά σου, μπορείς να ξαναρίξεις το ζάρι από την αρχή, μέχρι να φτιάξεις το χαρακτήρα έτσι όπως επιθυμείς.

Durahn - The Adventurer

Επειτα από μία έντονη διαφωνία με τον πατέρα του, αποφασίζει να φύγει από τη μικρή πόλη-λιμάνι όπου μένει και να αναζητήσει μία κοπέλα που έχει ερωτευτεί. Αναζητώντας την αγαπημένη του φτάνει στη Senora και προτού συνειδητοποιήσει τι ακριβώς του συμβαίνει, βρίσκεται μπλεγμένος σε ένα θανάσιμο μυστικό.

Είναι ο καλύτερος πολεμιστής της ομάδας, μια και όχι μόνο μπορεί να χειριστεί σχεδόν όλα τα όπλα, αλλά μπορεί να φορέσει και οποιονδήποτε εξοπλισμό. Είναι πολύ δυνατός και έτσι μπορεί να κουβαλά βαρύ φορτίο, όπως επίσης να σπάει πόρτες!

Connar - The Thief

Αφού έφυγε από το σπίτι του πριν από τρία χρόνια αναζητώντας την τύχη του και εξασκήθηκε στην τέχνη τού να ξελαφρώνει τους άλλους από τα υπάρχοντά τους, αναγκάζεται να γυρίσει στο πατρικό του, μια και οι δουλειές δεν πήγαιναν καθόλου καλά. Εκεί γίνεται μάρτυρας της δολοφονίας του πατέρα του από έναν μυστηριώδη επισκέπτη και το μόνο που συγκρατεί είναι η φράση "nartanja sun". Φυσικά, πρέπει να βρει ποιος σκότωσε τον πατέρα του και γιατί.

Ειδικότητά του το να παραβιάζει κλειδαριές και φυσικά να ξελαφρώνει τους άλλους. Είναι πολύ καλός στα χέρια, και ίσως γι' αυτό χειρίζεται καλά και τα πυροβόλα όπλα.

Acron - The Monk

Ο Acron ήρθε με την οικογένειά του στη Senora όταν ήταν πολύ μικρός και τον έβαλαν στην υπηρεσία της αδελφότητας Order of Chaos. Σύμφωνα με τις παραδόσεις τους, κάθε νέο μέλος πρέπει να σκοτώσει κάποιον για να δείξει την πίστη και την αφοσίωσή του στην αδελφότητα. Αν και ο ίδιος δεν ήθελε και είχε ισχυρότατες αντιρρήσεις, αναγκάστηκε να διαπράξει έναν φόνο. Ενώ φρουρούσε το ναό της αδελφότητας κατά τη διάρκεια μίας τελετουργίας, δέχθηκε επίθεση από κάποιον που φορούσε μία μάσκα και ο οποίος κατόρθωσε να βάλει τελικά φωτιά στο ναό. Οι επικεφαλής της αδελφότητας τον διώχνουν από κοντά τους, θεωρώντας τον υπαίτιο για την επίθεση που δέχτηκαν και καταλογίζοντάς του απροσεξία. Για να γυρίσει πίσω στους δικούς του έπρεπε να βρει τους πραγματικούς ενόχους της επίθεσης αυτής και ακολουθώντας τα ίχνη τους, φτάνει στη Senora.

Ξεχωρίζει για τη σοφία του, καθώς και την ικανότητά του να κάνει εύκολα φίλους κολακεύοντάς τους! Εχει μαγικές δυνατότητες και μπορεί να καλεί κατά διαστήματα τον ανώτατο θεό του για να πολεμά δίπλα του.

Joisien - The Magician

Μετά το θάνατο του πατέρα και της μητέρας της, ένα μάγος πήρε κοντά του τη μικρή Joisien. Αυτός της έμαθε την τέχνη της μαγείας και του μυστικισμού. Οταν ο προστάτης της θανατώθηκε, επειδή αρνήθηκε να θέσει τις μαγικές δυνάμεις του στην υπηρεσία του κακού, η Joisien ορκίστηκε εκδίκηση. Ετσι, φτάνει στη Senora αναζητώντας στοιχεία σχετικά με το "darkened sun" που άκουσε να λέει ο δολοφόνος του προστάτη της.

Ως μάγισσα όχι μόνο χειρίζεται μία ευρύτατη γκάμα από spells, αλλά έχει και την ικανότητα να αναγνωρίζει τα διάφορα μαγικά αντικείμενα με την πρώτη.

ΟΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο κόσμος του Arcatera είναι πολύ μεγάλος, ενώ το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να παρουσιαστεί στην ολότητά του μέσα από μία σειρά αντίστοιχων τίτλων. Το Arcatera: The Dark Brotherhood δηλαδή είναι το πρώτο μίας σειράς που θα ακολουθήσει. Εμείς εδώ θα δούμε την ευρύτερη περιοχή της χερσονήσου Senora, που είναι και η περιοχή όπου εξελίσσεται το παιχνίδι μας.

Σχεδόν όλα τα ανθρωποειδή της περιοχής ζουν στην ελεύθερη πόλη της Senora. Εκτός από άνθρωποι υπάρχουν elves, half humans και half breeds. Οι πρώτοι άνθρωποι ήρθαν στην περιοχή περί το 300 Πριν Την Αλλαγή (αυτή είναι η βάση του ημερολογίου τους).

1. Το δάσος Kandt (Kandt Forest)

Το δάσος Kandt καλύπτει τη βορινή περιοχή της χερσονήσου. Είναι τόσο πυκνό που μοιάζει με ζούγκλα. Φήμες λένε ότι στο κέντρο του υπάρχουν μερικά παράξενα μέρη, όπως ένα κέντρο μυστικιστικής λατρείας, σπηλιές δράκων και καταυλισμοί elves. Λέγεται επίσης ότι



Πρέπει να ρωτάς συνέχεια όλους τους περαστικούς για τα θέματα που σε απασχολούν.

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι πλήρεις χάρτες των βασικών περιοχών του παιχνιδιού.









Στο werehouse θα μπεις το βράδυ και θα βρεις πολύτιμα αντικείμενα.



Εξερευνώντας το δάσος θα συναντήσεις φίλους και εχθρούς. Πρέπει να είσαι προετοιμασμένος για μάχες.

υπάρχουν πολλά ζωτικά και άλλα παράξενα ζώα. Το μόνο σίγουρο είναι ότι αποτελεί τον τόπο όπου έχουν τις κρυψώνες τους πάρα πολλές συμμορίες ληστών.

2. Jakfers Graveb

Στη δυτική περιοχή της χερσονήσου συναντώνται τα Gonnelfried νερά με τον κόλπο Wolcat. Εκεί υπάρχουν μολυσμένες λίμνες που μυρίζουν απαίσια. Εκτός των άλλων, κινδυνεύεις να βυθιστείς μέσα στην κινούμενη άμμο που δεσπόζει στην περιοχή.

BUGS - PATCHES & ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Arcatera, για άγνωστους σε εμένα λόγους, κάνει αρκετά συχνά crashes και σε "πετά" στο desktop των Windows. Κατέβασα από το Internet το τελευταίο patch του παιχνιδιού (το αναβαθμίζει στην έκδοση 1.2) και πίστεψα ότι η κατάσταση θα διορθωνόταν. Ωστόσο -δυστυχώς- τα crashes συνέχισαν να εμφανίζονται, έστω και με πιο αργό ρυθμό.

Ενα άλλο επίσης σημαντικό κατά τη γνώμη μου πρόβλημα του Arcatera είναι ότι δεν μπορείς να κάνεις save με το που ξεκινάς το παιχνίδι. Πρέπει να φτάσεις έξω από τα τεράστια τείχη της Senora και να μιλήσεις με τον μέντορά σου για να μπορέσεις να κάνεις το πρώτο σου save.

Ακόμη μία φορά, ξεκινώντας το παιχνίδι, και ενώ προχωρείς για να πας στο σπίτι σου, ο χαρακτήρας κόλλησε στο ιδιόμορφο pattern που ακολουθεί (στη γωνία δεν στρίβει επί τόπου, όπως κάθε φυσιολογικός άνθρωπος, αλλά κάνει έναν μεγάλο και άσκοπο κύκλο). Εδώ η μοναδική λύση ήταν να πατήσω τα πλήκτρα ALT + TAB, για να γυρίσω στο desktop των Windows. Οταν ξαναπάτησα τα πλήκτρα ALT + TAB για να γυρίσω στο παιχνίδι, τότε έκανε οριστικό crash.

Τέλος, αρκετές φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εξαφανίζεται, για άγνωστο λόγο, ο κέρσορας του mouse. Αυτό το πρόβλημα όμως ξεπερνιέται εύκολα, πατώντας το πλήκτρο F1 που σε γυρνάει στο κεντρικό menu. Πατώντας στη συνέχεια ξανά το RESUME GAME και γυρνώντας στο παιχνίδι, όλα είναι κανονικά.

3. Η περιοχή γύρω από την Ελεύθερη Πόλη της Senora

Η περιοχή αποτελείται από λιβάδια. Επειδή είναι τελείως επίπεδη, υπάρχει εκπληκτική ορατότητα των γύρω εκτάσεων. Ο δρόμος που συνδέει τη Senora με το Locon περνά μέσα από το δάσος Kandt, όπου φωλιάζουν δεκάδες κλέφτες και ληστές.

4. Η Ελεύθερη Πόλη της Senora

Η πόλη είναι ένα πραγματικό φαινόμενο με τα αμύθητα πλούτη της αλλά και την απίστευτη φτώχεια μερικών συνοικιών της. Βασικά χωρίζεται σε τρία τμήματα. Ο δρόμος από το Locon φτάνει στην ανατολική πύλη της πόλης και το τμήμα αυτό αποκαλείται Easwarts.

4α. Το Ανατολικό τμήμα της πόλης (Easwarts)

Η περιοχή αυτή είναι η πιο φτωχή της Senora. Εδώ κυκλοφορούν/κατοικούν οι απόκληροι της περιοχής και συνωστίζονται όλα τα εγκληματικά στοιχεία της πόλης, οι άνεργοι, οι εποχιακοί εργάτες και οι τελείως φτωχοί. Θα πρέπει να προσέχεις γιατί οι φρουροί της πόλης κυκλοφορούν ελάχιστα και κινδυνεύεις πραγματικά.

4β. Το Δυτικό τμήμα της πόλης (Westham)

Το εν λόγω τμήμα είναι πολύ καλύτερο. Σε αυτό ξεχωρίζει ο περίφημος πύργος της συντεχνίας των μάγων (tower of the Senora magician's guild), ο οποίος διακρίνεται από πολύ μακριά. Εδώ θα βρεις αρκετά μαγαζιά και ένα - δύο ταβέρνες για να ξεδιψάσεις.

4γ. Το Κέντρο της πόλης (Midtown)

Το Midtown είναι η "καρδιά", το κέντρο της πόλης. Εδώ μένουν οι πολύ πλούσιοι κάτοικοι της Senora. Το πολύ εντυπωσιακό παλάτι, αλλά και ο ναός (temple) της διδασκαλίας του χάους βρίσκονται εδώ. Η μοναδική μέρα που διαταράσσεται η ησυχία και η γαλήνη αυτού του τμήματος της πόλης είναι η λεγόμενη market day και το πανηγύρι που ακολουθεί, οπότε επιτρέπεται στις "μάζες" να επισκεφθούν το κέντρο της πόλης, ακολουθώντας φυσικά προκαθορισμένες διαδρομές.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαίρετα. Εχει καταβληθεί τρομερή προσπάθεια από τους δημιουργούς του ώστε το Arcatera να αναδεικνύει την κλασική ατμόσφαιρα ενός φανταστικού - μεσαιωνικού κόσμου σε όλες τις λεπτομέρειές του, από τις γραφικές απεικονίσεις των κτιρίων μέχρι τον τρόπο ζωής των κατοίκων της περιοχής και τα ρούχα τους. Αν όλα αυτά σας φαίνονται από υπερβολικά έως παραμύθια, δεν έχετε παρά να δείτε τη συμπεριφορά όσων τα πίνουν στις pubs. Το Arcatera δεν χρησιμοποιεί μία πλήρη real time 3D engine. Αντ' αυτής στηρίζεται σε ένα location based system με pre-rendered, πλήρως animated backgrounds, καθένα εκ των οποίων περιέχει άνω των 1.000.000 πολύγωνα! Οι χαρακτήρες είναι επίσης pre-rendered, γεγονός που επιτρέπει πολύ μεγαλύτερη απόδοση λεπτομερειών. Δεν υπάρχει 3D hardware video acceleration και το παιχνίδι τρέχει σε ανάλυση 800x600 resolution με 16-bit βάθος χρώματος. Το Arcatera περιλαμβάνει συνολικά περισσότερες από 50

full motion video cut scenes, όλες φτιαγμένες σε Silicon Graphics workstations.

Ο ήχος επίσης του Arcatera είναι πάρα πολύ καλός και περιέχει μάλιστα πρωτότυπη, αν δεν κάνω λάθος, ροκ μουσική. Άκουγα τη μουσική του επί ώρες με πολύ μεγάλη ευχαρίστηση. Τα ηχητικά εφέ είναι εξίσου καλά, ενώ έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στον απόλυτο συγχρονισμό των ομιλιών με τις κινήσεις των διάφορων χαρακτήρων.

Εκεί όπου το παιχνίδι δυστυχώς αποτυγχάνει και βρίσκεται σε πλήρη δυσαρμονία με τα υπόλοιπα είναι στο χειρισμό του. Σχεδόν τίποτα δεν λειτουργεί σωστά. Πιστέψτε με, δεν είναι υπερβολή τα σχόλια αυτά. Ειλικρινά ακόμη δεν μπορώ να καταλάβω πώς τους ξέφυγαν τόσα πολλά πράγματα. Σημειώστε ότι όλη η κίνηση γίνεται σε real time και αυτό προκαλεί πολλά προβλήματα στο παιχνίδι. Καταρχήν, οι ζώνες που ο κέρσορας καταλαβαίνει ως περιοχές αλλαγής της οθόνης είναι λανθασμένες και πολλές φορές θα βρεθείτε στη θέση ενώ προσπαθείτε να κάνετε κλικ σε έναν χαρακτήρα, ο οποίος κινείται, για να μιλήσετε μαζί του, αντ' αυτού να βρεθείτε να αλλάζετε οθόνη. Το ίδιο συμβαίνει πολλές φορές όταν προσπαθείτε να δώσετε ένα αντικείμενο (π.χ. 1 χρυσό νόμισμα) σε έναν χαρακτήρα που κινείται. Πιστέψτε με, είναι δυνατόν να μετατραπεί σε πραγματικό εφιάλτη. Επίσης πολλές φορές, κάνοντας κλικ σε έναν χαρακτήρα για να του μιλήσεις, κάνετε λάθος και πατάτε το icon της επίθεσης, αντί αυτού της ομιλίας που είναι ακριβώς δίπλα, και τότε φυσικά γίνεται χαμός. Η διαδικασία μεταφοράς αντικειμένων έπρεπε να είναι πιο απλή. Ακόμη και στην οθόνη των Saves δεν υπάρχει ένα πλήκτρο για να γυρνάς στο κανονικό παιχνίδι (ή έστω να το κάνει αυτόματα το παιχνίδι αφού σώσεις μία θέση), αλλά πρέπει να πατήσεις το πλήκτρο Escape για να "φύγει" η σχετική οθόνη.

Διαβάστε πολύ προσεκτικά το αρκετά κατατοπιστικό manual που συνοδεύει το Arcatera. Θα σας λύσει πάρα πολλές απορίες και θα σας διευκολύνει τρομερά στην κατανόηση του πολύπλοκου χειρισμού του παιχνιδιού. Για να εξοπλιστείτε, για παράδειγμα, κάνετε τα εξής: Ανοίγετε το inventory σας καθώς και το επιθετικό menu και μεταφέρετε το όπλο που επιθυμείτε από το inventory στο επιθετικό menu. Τώρα ξανακάνετε κλικ στο όπλο που βρίσκεται πλέον στο επιθετικό menu ώστε να φωτιστεί, και μόνο τότε είστε έτοιμοι για μία μάχη.

Πολύ εντυπωσιακό είναι το σημειωματάριό σας, στο οποίο καταγράφονται σχεδόν όλα όσα ρωτάτε και μαθαίνετε, τα οποία έχουν κάποια σχέση με τις πρωτεύουσες ή δευτερεύουσες αποστολές σας.

Γενικά ο χειρισμός του απαιτεί πολύ μεγάλη εξοικείωση, κάτι που σε συνδυασμό με τα προβλήματα που υπάρχουν σε αυτόν, προκαλεί μία έντονα αρνητική διάθεση.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το Arcatera εξελίσσεται κυρίως στην περιοχή της πόλης Senora και στο δάσος Kandt. Η απόδοση του φανταστικού - μεσαιωνικού κόσμου είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετική και όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού δημιουργούν μία μο-



Μέσα σε ένα κατάστημα.



Δείγμα των χαρακτηριστικών του ήρωα.



Δείγμα των γραφικών από τους εξωτερικούς χώρους του παιχνιδιού.





Παίρνοντας το πρώτο μέλος στην ομάδα σου.



Δείγμα από τα υπέροχα γραφικά του παιχνιδιού στους εσωτερικούς χώρους των κτιρίων.





Ο μέντοράς σου στο παιχνίδι, αυτός που σε καθοδηγεί για το τι πρέπει να κάνεις.



Βλέποντας τον έρωτα της ζωής σου ως πολεμιστής.

ναδική ατμόσφαιρα. Η συνεχής και σε real time δράση των περισσότερων από 80 Non Playing Characters (NPCs) δημιουργεί ένα μοναδικό θέαμα, που πρέπει να το δείτε για να γίνει πιστευτό. Ολοι οι χαρακτήρες έχουν τις δουλειές τους, άλλες τη μέρα άλλες τη νύχτα, και η συμπεριφορά τους έχει άμεση επίδραση στις έρευνές σας.

Και ερχόμαστε σε ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού, τη λεγόμενη Artificial Intelligence. Το Arcatera διαθέτει πολύ ισχυρή AI, λογική σκέψη και συνδυασμούς βασισμένους σε ένα ιδιόμορφο "messaging" system, το οποίο έχει άμεση σχέση με τη διάθεση, τη συμπεριφορά και τη δράση των NPC χαρακτήρων. Σημειώστε ότι η συμπεριφορά των NPCs χαρακτήρων απέναντί σας είναι τελείως random. Αυτό σημαίνει ότι την επόμενη φορά που θα παίξετε το παιχνίδι η συμπεριφορά των χαρακτήρων απέναντί σας θα είναι διαφορετική!

Αυτό ακριβώς το στοιχείο είναι το πιο δυνατό του παιχνιδιού, μετά το από κάθε πλευρά εξαιρετικό σενάριό του. Ετσι, αν ακολουθήσετε π.χ. έναν έμπορο, θα τον δείτε να πηγαίνει στην τοπική αγορά (εφόσον έχετε πρόσβαση σε αυτήν) για να αγοράσει φαγητό και μετά στο εργαστήριό του για να συνεχίσει την προσωπική εργασία του. Το βράδυ μπορεί να τον βρείτε στην pub, όπου θα τον δείτε να πίνει και να συνομιλεί, ενώ μετά θα πάει στο σπίτι του για να κοιμηθεί. Αυτή η ιστορία όμως δεν σταματά εδώ. Αν "οι κακοί" ανακαλύψουν ότι τους ερευνάς, τότε μπορεί να μετακινήσουν το scepter που ψάχνεις και να το πάνε για ασφάλεια σε ένα διαφορετικό μέρος, να βάλουν περισσότερους φρουρούς τριγύρω του ή ακόμη και να προσπαθήσουν να δολοφονήσουν εσένα και την ομάδα σου! Οπως εύκολα καταλαβαίνει κάποιος, οι δυνατότητες είναι τόσο πολλές που καθιστούν το παιχνίδι μοναδικό στο είδος του.

Κάθε παιχνίδι διαθέτει μία μη ευθύγραμμη ιστορία την οποία πρέπει να αποκαλύψεις, ενώ -το βασικότερο- τα quests (αποστολές, κύριες ή δευτερεύουσες) λύνονται με διαφορετικούς τρόπους. Προσέξτε καλά. Συνολικά το Arcatera περιλαμβάνει περισσότερες από 50 υποαποστολές, καθώς και περίπου δέκα (10) διαφορετικά φινάλε, εκ των οποίων μόνο τα δύο ανήκουν στα λεγόμενα happy end.

Η ελευθερία δράσης που έχετε είναι εντυπωσιακή. Μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε, με μοναδικό περιορισμό το γεγονός ότι έχετε τρεις εβδομάδες (όχι πραγματικές, αλλά με το χρόνο του παιχνιδιού) για να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας.

Οι μάχες γίνονται σε κανονικό real time χρόνο, αλλά το παιχνίδι σάς επιτρέπει, πατώντας τη Space Bar (ή κάποιο από τα διαθέσιμα icons), να το παγώνετε προσωρινά, έτσι ώστε να αναπροσαρμόζετε τη δράση σας, αν φυσικά χρειάζεται κάτι τέτοιο.

Οι χαρακτήρες σας αναπτύσσονται με το σύστημα των experience points, τα οποία κερδίζεις όχι μόνο σκοτώνοντας εχθρούς, αλλά και βρίσκοντας hints που έχουν σχέση με την κεντρική ιστορία του παιχνιδιού.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Η περιγραφή που ακολουθεί αφορά σε έναν χαρακτήρα Fighter-Adventurer. Είναι πολύ δύσκολο να περιγράψεις κινήσεις του παιχνιδιού, λόγω του ισχυρού random στοιχείου, αλλά θα προσπαθήσω όσο μπορώ. Μόλις συναντήσεις στην αποβάθρα τις δύο γυναίκες, απάντησε με τη φράση "AT THE END OF THE STREET". Αφού γυρίσεις σπίτι σου και τσακωθείς με τον πατέρα σου (απάντησέ του ό,τι θέλεις), βρίσκεσαι στο δωμάτιο σου. Εδώ κάνε κλικ στο σεντούκι και επίλεξε το icon-γροθιά για να το



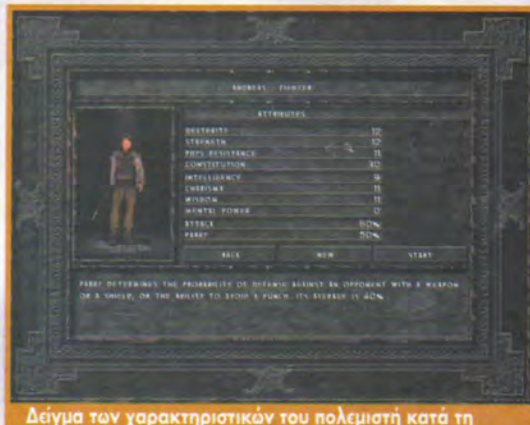
ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΤΟΥ ARCATERA

Το Arcatera δεν είναι ένα "νεκρό" adventure. Σφύζει από ζωή. Εχει σχεδιαστεί ώστε να υπάρξουν συνέχειές του. Οταν ο χαρακτήρας σου θα έχει φτάσει το εικοστό επίπεδο, δεν θα είναι ένας ημίθεος που κατάφερε να σώσει τον κόσμο και ο οποίος πρέπει στο επόμενο παιχνίδι να τον ξανασώσει. Το Arcatera είναι κάτι σαν ο μόνιμος σύντροφός σου. Μπορείς να κάνεις export το χαρακτήρα σου κατευθείαν στο επόμενο παιχνίδι-συνέχεια.
Πιστεύω ότι στο Arcatera υπάρχουν στοιχεία που δεν έχουν εμφανιστεί σε κανένα άλλο ανάλογο παιχνίδι. Π.χ. οι NPCs δεν κάθονται ακίνητοι σε ένα μέρος, αλλά κινούνται συνεχώς και έχουν τη ζωή τους και τις συνήθειές τους.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ποιο ακριβώς είναι το target group σας (σε ποιο τμήμα του κοινού στοχεύετε);

Sascha: Η λογική μας είναι η εξής: Καθένας που παίζει role playing games παίζει και adventure games. Οσοι όμως παίζουν adventures δεν είναι απαραίτητα και φίλοι των role playing games. Ετσι, θέσαμε ως στόχο μας το Arcatera να απευθυνθεί σε όσους τους αρέσει να παίζουν adventure games, ενώ ταυτόχρονα ο έμπειρος φίλος των RPGs θα βρει πολλά στοιχεία που τον ενδιαφέρουν σε αυτό.

ανοίξεις. Ξανακάνε κλικ σε αυτό και επίλεξε το icon-μάτι για να δεις τι περιέχει μέσα. Πάρε όλα τα αντικείμενα (dagger, healing potion, healing ointment, λεφτά, φαγητό και ποτό). Ξανακάνε κλικ στο σεντούκι και επίλεξε το icon-γροθιά για να το κλείσεις. Πάτα το πλήκτρο I για να ανοίξεις το inventory σου. Κάνε κλικ τον κέρσορα πάνω σου και επίλεξε το πιο δεξί icon (ασπίδα). Τώρα κάνε κλικ στο μαχαίρι και επίλεξε το icon-χέρι. Το κουβαλάς. Αφησέ το μέσα στο combbat menu. Ξανακάνε κλικ στο μαχαίρι για να φωτιστεί. Παρατήρησε ότι ανέβηκαν τα χαρακτηριστικά της επίθεσής σου. Πάτα το πλήκτρο Escape για να κλείσουν όλα τα παράθυρα και κάνε κλικ στην πόρτα. Επίλεξε το icon-γροθιά για να ανοίξεις την πόρτα και να φύγεις από το πατρικό σου για την πόλη Senora. Φτάνεις μπροστά στις πύλες της και σου μιλά ένας γέροντας με έναν μπλε μανδύα. Σου εξιστορεί τι έχει συμβεί σε γενικές γραμμές. Μόλις τελειώσει και φύγει, πάτα το πλήκτρο F1 και κάνε το πρώτο σου SAVE. Πάτα το πλήκτρο Escape για να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη και τώρα πήγαινε τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης. Εμφανίζεται η μπάρα με τα menus και τις επιλογές. Κάνε κλικ στο icon του σημειωματάριου. Είναι από τα icons που είναι στ' αριστερά όπως κοιτάς, στην κάτω γραμμή το πιο δεξί. Μελέτησε προσεκτικά όλα τα quests και άκουσε προσεκτικά τα σχόλια. Είναι πολύ σημαντικό για να πάρεις μία πρώτη γεύση τού τι γίνεται. Η πόρτα μπροστά σου είναι κλειστή, γι' αυτό πήγαινε πίσω και αμέσως μετά κάτω δεξιά. Βρίσκεσαι στην ανοικτή ανατολική πύλη του Easwarts τμήματος της πόλης. Μπες μέσα. Τώρα πάτα το πλήκτρο TAB για να δεις πώς σχηματίζεται σιγά σιγά ο χάρτης της πόλης (πάτα το πλήκτρο Escape για να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη).



Δείγμα των χαρακτηριστικών του πολεμιστή κατά τη δημιουργία του.

Μέσα στην πόλη πήγαινε μία οθόνη νότια, μία αριστερά, μία μπροστά, μία πάνω και ελαφριά αριστερά και τώρα άλλη μία οθόνη αριστερά. Βρίσκεσαι έξω από την τοπική pub. Μπες μέσα, κάνε Save και μίλησε σε όλους.

Μιλώντας πρέπει να αποκαλύψεις όσα περισσότερα topics μπορείς. Σκοπός σου είναι, με το να ρωτάς όποιον βλέπεις μπροστά σου, και όχι μόνο αυτούς που είναι μέσα στην pub, να μάθεις όσο το δυνατόν περισσότερα μπορείς.

Μερικοί χαρακτήρες θα σου αναθέσουν υποαποστολές, οι οποίες βασικά συνίστανται στο να τους δώσεις κάποια ειδικά αντικείμενα που ζητούν.

Μιλώντας με όλο και περισσότερους και ρωτώντας για όλα τα topics, κάποια στιγμή θα μιλήσεις και με μία μάγισσα, η οποία θα σου προτείνει να ενώσετε τις δυνάμεις σας, για να αντιμετωπίσετε τον κοινό εχθρό. Φυσικά της απαντάς ΝΑΙ και έτσι θα έχεις το δεύτερο μέλος στην ομάδα σου.

Ψάξε καλά όλη την περιοχή, σε κάθε στενάκι και αδιέξοδο. Σε ένα από αυτά υπάρχει μία καταπακτή. Ανοίγοντάς την και κατεβαίνοντας στο κελάρι, θα βρεις άφθονη τροφή. Η συνέχεια στις οθόνες σας...



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΔΡΑΣΗ	96

85



Ενα παιχνίδι που συνδυάζει με μοναδικό τρόπο τα adventures και τα RPGs. Διαθέτει εκπληκτικό σενάριο και δομή ανάπτυξης. Η δράση του έχει πολύ μεγάλη ελευθερία και βάθος. Αν είχε καλύτερο χειρισμό, θα μιλούσαμε για ένα από τα κορυφαία παιχνίδια στο είδος του που έχουν κυκλοφορήσει.

THE NEW ADVENTURES OF THE TIME MACHINE

Πήγαινα δευτέρα ή τρίτη γυμνασίου -δεν καλοθυμάμαι τώρα πια- όταν μας έβαλαν διαγώνισμα στην έκθεση με ελεύθερο θέμα και έγραψα ένα σενάριο επιστημονικής φαντασίας με θέμα ένα ταξίδι στο χρόνο: Οδηγούσα ένα αμάξι στις ερήμους του Μεξικό, όταν με χτύπησε μία χρονοδίνη και μεταφέρθηκα κ.λπ. κ.λπ. Η έκθεση βραβεύτηκε και διαβάστηκε σε όλη την Ιωνίδειο Πρότυπο Σχολή στην οποία φοιτούσα τότε. Ο Ιούλιος Βερν είχε χαράξει ανεξίτηλα την παιδική μνήμη μου, αφού σε ηλικία 12 χρόνων είχα διαβάσει 33 βιβλία του! Τα ταξίδια στο χρόνο παραμένουν ακόμη και σήμερα το πιο αγαπημένο μου θέμα επιστημονικής φαντασίας. Αφήστε το μυαλό σας ελεύθερο να ταξιδέψει μακριά από κάθε περιορισμό...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Για το παιχνίδι αυτό ήξερα ελάχιστα, εκτός φυσικά από την κεντρική σεναριακή ιδέα του. Τα λίγα που είχα διαβάσει δεν είχαν καταφέρει να με συγκινήσουν. Ετσι, όταν ήρθε για παρουσίαση, δεν του έδωσα σημασία - φυσικά, από την πρώτη στιγμή έπαθα πλάκα με τα γραφικά του, ενώ όσο προχωρούσα τόσο με γοήτευαν ο κόσμος του και το τέλειο "εσωτερικό" δέσιμο της ιστορίας που διηγείται. Είχα γράψει το 70% του review όταν με ειδοποίησαν ότι ήρθε το Arcatera, ένας τίτλος με πολύ μεγαλύτερες "περγαμηνές". Με ρώτησαν αν προλαβαίνω να το παρουσιάσω κι εγώ απάντησα καταφατικά, θεωρώντας ότι η παρουσίαση του Time Machine μεταφερόταν για το επόμενο τεύχος. Μέχρι που -στο παραπέντε- με ρώτησαν γιατί δεν τους είχα στείλει ακόμη το άρθρο για το Time Machine! Κι εγώ, όπως καταλαβαίνετε, έτρεχα σαν τρελός για να προλάβω!

ΕΤΑΙΡΙΑ

CRYO INTERACTIVE
(http://www.cryo-interactive.com/V1.0/england/news.htm)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 445MB στον σκληρό. Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Λονδίνο, 1 Ιανουαρίου 1983. Ο Herbert George Walls είναι έτοιμος να ξεκινήσει το πιο τρελό ταξίδι που έχει ποτέ ονειρευτεί άνθρωπος. Με την τρομερή μηχανή του χρόνου που έχει φτιάξει ετοιμάζεται να βυθιστεί στα μυστικά του σύμπαντος. Η "καρδιά" της μηχανής του είναι ένα ειδικό εξάρτημα, το



Ταξιδεύοντας με τη χρονομηχανή σου.



Μαθαίνοντας για τους Tetradon και Vel Subek, δύο από τα πιο σημαντικά πρόσωπα του παιχνιδιού.

chronoedron. Είναι αυτό ακριβώς που επιτρέπει στη χρονομηχανή να κινείται στο παρελθόν, το παρόν ή το μέλλον.

Λίγο πριν να ξεκινήσει το θρυλικό ταξίδι του, στο εργαστήριό του υλοποιείται/εμφανίζεται από το πουθενά ένα πολύ παράξενο αντικείμενο. Είναι φτιαγμένο από όστρακο, χαλκό και χαλαζία (quartz), και σε μία μεριά του γράφει: "Ο Ναυτίλος είναι ο οδηγός του ταξιδιώτη του χρόνου". Ο ήρωάς μας αποφασίζει (τελείως παράλογα) να το πάρει μαζί του. Μπαίνει στη μηχανή του και ξεκινά το ταξίδι στο άγνωστο. Προτού προλάβει να το συνηδητοποιήσει, βρίσκεται μέσα σε μία τρομερή δίνη. Οι επανειλημμένες δοκιμές της μηχανής που είχε κάνει δεν έχουν καμία σχέση με ό,τι συμβαίνει αυτή τη φορά. Βρίσκεται 800.000 χρόνια στο μέλλον, σε έναν τελείως άγνωστο κόσμο. Προφανώς υπεύθυνος γι' αυτή τη μεταφορά είναι το παράξενο αντικείμενο που εμφανίστηκε στο εργαστήριό του, ο Ναυτίλος, τον οποίο πήρε μαζί του.

Ο κόσμος στον οποίο έχει βρεθεί δεν καθόλου φουτουριστικός - αλλά αυτό δεν είναι παράξενο. Δεν μπορεί ακόμη να ξέρει τι έχει συμβεί στον κόσμο αυτό. Στο κέντρο της πόλης που έχει βρεθεί υπάρχει μία τεράστια κλεψύδρα. Εκεί που προσπαθεί να καταλάβει, να συνειδητοποιήσει, τι είναι το μέρος στο οποίο έχει βρεθεί, δέχεται ένα τεράστιο κύμα χρόνου, κάτι σαν καταιγίδα (στην ουσία πρόκειται για το αποτέλεσμα της ανάσας του Khronos), που επιφέρει απώλεια μνήμης, αλλά και αλλαγή ηλικίας σε όλους όσοι είναι μέσα. Ο ήρωάς μας ξαναγίνεται παιδί, αλλά για άγνωστο ακόμα λόγο δεν χάνει τη μνήμη του, όπως συμβαίνει με τους κατοίκους του μέρους αυτού.

Μόνο ένας μπορείς να αποκαταστήσει τη διαταραγμένη ισορροπία του χρόνου και να στείλει τον Wells σπίτι του. Ο Khronos, ο Αφέντης της κλεψύδρας του χρόνου, ένα μυθικό ον, κάτι σαν ημίθεος.

Για να το κατορθώσεις, όμως, αυτό πρέπει πρώτα να τον αναγκάσεις να αποκαλύψει την ταυτότητά του, αφού ο Khronos δεν είναι αυτό που ίσως αρχικά νομίζεις.

Η Cryo, εμπνευσμένη από το όνομα και το ομώνυμο βιβλίο του περίφημου H.G. Wells, μας προτείνει ένα action-adventure που σε μερικούς ίσως να μην αρέσει, αλλά σε άλλους, όπως εγώ, θα γίνει ιδιαίτερα αγαπητό. Το σενάριό του είναι από τα καλύτερα που έχω δει. Κυρίως ως προς το "εσωτερικό" δέσιμο του κόσμου του, των "ιστορικών" γεγονότων και των κεντρικών χαρακτήρων. Είχα πολύ καιρό να χαρώ τόσο πολύ με ένα adventure ή, έστω, με ένα action adventure game.

Ας είναι καλά το The Longest Journey που ξύπνησε τα μισοκοιμισμένα αντβεντουρίστικα συναισθήματά μου, και το Time Machine, που με ταξίδεψε ακόμη πιο μακριά στο όνειρο και τη φαντασία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Time Machine, ένας συνδυασμός pre-rendered background και χαρακτήρων που κινούνται σε πραγματικό 3D χρόνο, είναι εκπληκτικά και αποτελούν το δεύτερο - μετά το σενάριο- ισχυρό σημείο του παιχνιδιού. Πάρα πολύ όμορφα σχεδιασμένοι χώροι, με εντυπωσιακούς χρωματισμούς, δημιουργούν έναν από τους ωραιότερους κόσμους που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Σημειώστε ότι είναι το πρώτο adventure, αν μπορεί να θεωρηθεί τέτοιο, που έχω δει να επιτρέπει παιχνίδι σε ανάλυση 1.024x768.



Δείγμα του ευρηματικού inventory.

Η background μουσική του είναι επίσης εξαιρετική. Ατμοσφαιρικά κομμάτια σε συνοδεύουν καθώς εξερευνάς τον παράξενο κόσμο στον οποίο έχεις βρεθεί. Τα ηχητικά εφέ είναι προσεγμένα, όπως εξάλλου στα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια. Οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι ικανοποιητικές - σημειωτέον ότι υπάρχει και η δυνατότητα εμφάνισης των διαλόγων σε κείμενο επάνω στην οθόνη. Τη μουσική του Time Machine έχουν επιμεληθεί δύο βραβευμένοι Γάλλοι μουσικοί. Ολα θα ήταν τέλεια, εάν σε ένα ηχητικό παζλ στη δεύτερη πράξη δεν παρουσιαζόταν ένα σημαντικό πρόβλημα: Πρέπει να ακούς τους ήχους που παράγουν οι teleports για να αποφασίσεις σε ποια θα μπεις, βάσει ενός ηχητικού sequence που έχεις ακούσει προηγουμένως. Η background μουσική, όμως, δεν σου επιτρέπει να ξεχωρίσεις τους ήχους. Η μόνη λύση είναι, μέσα από την επιλογή Options στο κεντρικό menu, να βάλεις την ένταση της μουσικής στο μηδέν, ώστε να ακούγονται μόνο τα ηχητικά εφέ. Ετσι θα περάσεις το γρίφο σχετικά εύκολα. Στο σημείο αυτό έπρεπε να είχαν φροντίσει να "εξαφανίζεται" μόνη της η μουσική και να μην απαιτείται επέμβαση του χρήστη. (Παιδευόμουν περί τη μισή ώρα, μέχρι να σκεφθώ να κλείσω τη μουσική. Μετά ήταν παιχνιδάκι.)

Ο χειρισμός του Time Machine γίνεται σχεδόν εξ ολοκλήρου με τα πλήκτρα. Το παιχνίδι σού επιτρέπει να αντιστοιχίσεις τα πλήκτρα που εσύ θέλεις στις διάφορες λειτουργίες του. Δεν θα σας ζαλίσω με αυτά, αφού αναφέρονται στο manual. Απλώς θέλω να τονίσω ότι, κατά την ταπεινή μου γνώμη, βολεύει πάρα πολύ



Μαθαίνοντας το πολύτιμο spell Stop Time.

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

- Προσπαθήστε να βρείτε και να διαβάσετε το περίφημο βιβλίο THE TIME MACHINE του H.G. Wells.
- Μπορείτε να παίξετε τα τρία εξαιρετικά adventures The journeyman Project 1, 2 και 3. Αν πρέπει να διαλέξετε μόνο ένα, προτιμήστε το δεύτερο.
- Επιδιώξτε να δείτε την ταινία The Time Machine, την πρωτότυπη έκδοση όμως, εκείνη του 1960.
- Αξίζει να βρείτε τα παλιά κόμιξ με τον περίφημο Παράξενο Αδάμ, τον άνθρωπο που μέσω μίας ειδικής ακτίνας ταξίδευε στο χρόνο.

Η ΑΔΙΚΙΑ ΕΝΟΣ REVIEW

Συνήθως, πριν να γράψω για ένα παιχνίδι, κοιτώ στο Internet να δω τι έχουν γράψει για το συγκεκριμένο τίτλο στα διάφορα sites. Με ενδιαφέρει να διαβάζω γνώμες, διότι με βοηθούν αφ' ενός να φωτίσω καλύτερα ορισμένα σημεία και αφ' ετέρου να αποφύγω αυτό που καταγράφω ως λαθεμένη κριτική.
Ενα τέτοιο παράδειγμα είναι και το review που έχει κάνει στο παιχνίδι το site
JUST ADVENTURE+ (http://www.justadventure.com/), ένα από τα καλύτερα sites όσον αφορά στα adventure games. Τονίζοντας ότι έχουν παίξει το παιχνίδι από μία final gold master έκδοση (ίδια με αυτήν που κυκλοφορεί στο εμπόριο), χαρακτηρίζουν ως σημαντικά δύο προβλήματα, στα οποία θέλω να σταθώ. Το πρώτο είναι ότι, περίπου στο 98% του παιχνιδιού, αυτό κόλλησε και έτσι δεν μπόρεσαν να το τελειώσουν. Προφανώς εννοούν κάποιο bug του Time Machine. Δεν αμφισβητώ τα γραφόμενά τους, απλά στην κανονική έκδοση που εγώ δοκίμασα δεν συνάντησα κανένα πρόβλημα.
Το δεύτερο πρόβλημα είναι ότι, προσπαθώντας να σκοτώσουν έναν φρουρό, κάνουν πρώτα cast το invisible man spell και μετά τρέχουν καταπάνω του πυροβολώντας τον. Σχολιάζουν, λοιπόν, πολύ αρνητικά το γεγονός ότι ο ήρωας έπαψε να είναι αόρατος και έτσι ο φρουρός βρήκε την ευκαιρία να τους αντιγυρίσει τα πυρά. Προφανώς θεωρούν το γεγονός bug. Και σαν να μη φτάνει αυτό, χτυπώντας μία ριπή τον ήρωα τον έκανε να αλλάξει κατεύθυνση, με αποτέλεσμα να μη σημαδεύει πια το φρουρό, αλλά αλλού.
Οπως θα δείτε από τη λίστα με τα spells που δημοσιεύω, το Warp spell (διότι περί αυτού ο λόγος) απενεργοποιείται μόλις μιλήσεις ή επιτεθείς. Αυτό δεν βγαίνει μόνο από την εμπειρία του παιχνιδιού, αλλά και από την αντίστοιχη εμπειρία όλων των RPGs που χρησιμοποιούν αντίστοιχα spells. Αντί λοιπόν να πουν ότι σκέφθηκαν λάθος, κατακρίνουν το παιχνίδι για κάτι που τελικά κάνει ορθά. Τέλος, τονίζω ότι ποτέ, όσο και αν χτυπήθηκα από βολές, δεν άλλαξα κατεύθυνση.
Να, όμως, που με αυτά και διάφορα άλλα, εκ των οποίων τα περισσότερα δεν ισχύουν, του βάζουν μία από τις πιο χαμηλές βαθμολογίες, το κατατάσσουν δηλαδή στην κατηγορία D.
Ναι, εμείς οι ίδιοι από τον λεγόμενο "ειδικό Τύπο" ευθυνόμαστε πρώτα απ' όλα για τη σύγχυση που επικρατεί σχετικά με τα παιχνίδια και τα reviews τους. Δυστυχώς, όσο και αν με πονά, αυτή είναι η αλήθεια. Φυσικά, δεν εξαιρώ ούτε τον εαυτό μου από αυτή την κριτική.

να βάλετε το πλήκτρο CTRL για το τρέξιμο και το πλήκτρο ALT για τις μάχες ή τη χρήση των spells. Συνειδητοποιήστε, προτού χάσετε πολύτιμο χρόνο, τη λειτουργία δύο πλήκτρων: του ENTER/RETURN, που εμφανίζει/εξαφανίζει το επιλεγμένο για χρήση spell (ώστε να μην υπάρχουν παρατράγουδα), και του πλήκτρου "0" (μηδέν) που μεταφέρει ένα αντικείμενο που κρατάς πίσω στο inventory σου. Το τελευταίο έχει σχεδιαστεί με ιδιαίτερα εντυπωσιακό τρόπο - σαν οι εσωτερικοί δακτύλιοι ενός όστρακου.

Καθώς κινείσαι, η τρίτου προσώπου θέα αλλάζει συνεχώς οπτικές γωνίες. Το γεγονός αυτό μπορεί να εντυπωσιάζει, αλλά συχνά γίνεται ενοχλητικό, αφού δεν επιτρέπει να έχεις πλήρη αίσθηση του περιβάλλοντος χώρου. Τα αντικείμενα δεν εμφανίζουν κάποια ονομασία καθώς τα πλησιάζεις, ξεχωρίζουν όμως αισθητά ως γραφικά από το υπόλοιπο περιβάλλον, κυρίως λόγω του παράξενου φωτισμού που εκπέμπουν τα χρώματά τους. Για να πάρεις ένα αντικείμενο το πλησιάζεις και πατάς το spacebar. Μερικές φορές το πάτημα του πλήκτρου αυτού έχει ως αποτέλεσμα ο ήρωας να μας δώσει μία περιγραφή του αντικειμένου που βλέπει, οπότε χρειάζεται να ξαναπατήσουμε το spacebar προκειμένου να πάρουμε το συγκεκριμένο αντικείμενο. Είναι γεγονός ότι στο χειρισμό του Time Machine αρκετά σημεία θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Time Machine είναι το τρίτο δυνατό σημείο του. Ενας κόσμος φαντασίας, χαμένος στη δίνη του χρόνου, εντός του οποίου ο ήρωας προσπαθεί να βρει έναν τρόπο να επιστρέψει στο σπίτι του. Η επιθυμία του ανθρώπου να γνωρίσει και να ταξιδέψει στο άγνωστο σε όλο το μεγαλείο της. Ταυτόχρονα η τρομερή, σχεδόν μαγνητική, δύναμη-επιθυμία που καταλαμβάνει τη συντριπτική πλειονότητα των ταξιδιωτών να γυρίσουν στο σπίτι τους. Αυτό που κάνει το Time Machine να ξεχωρίζει είναι ο εντυπωσιακός κόσμος και οι προσεγμένες σεναριακές λεπτομέρειες του.




Από τα πολύ εντυπωσιακά γραφικά του παιχνιδιού.

Η δράση είναι πλούσια και χωρίζεται σε 11 κεφάλαια, αν και ο χρήστης δεν θα δει ποτέ αντίστοιχους τίτλους στην οθόνη του - μόνο cinematic animations που συνδέουν τα κεφάλαια. Από τη City of Hourglass πρέπει να φτάσεις στο Monastery of the Shekandars. Εδώ, αφού ξεφύγεις από τον Tetradon Logor Shar, πρέπει να γυρίσεις στην πόλη για να μιλήσεις στον Vel Subek. Η τρίτη πράξη είναι μάλλον η μεγαλύτερη. Στη συνέχεια πρέπει να γνωρίσεις την Ashamira και να την ακολουθήσεις στον καταυλισμό των επαναστατών. Κατόπιν να μάθεις για το περίφημο crystal flask και να ενεργοποιήσεις τις αψίδες. Στο έκτο κεφάλαιο πρέπει να συναντήσεις τη γοργόνα του χρόνου και να επισκεφθείς τον King Ulmoreth στα βράχια, στο τέλος του κόσμου. Στο έβδομο πρέπει να ελευθερώσεις τη City of the Hourglass και τους κατοίκους της. Στο όγδοο να ελευθερώσεις τον King Ulmoreth, όπως επίσης να μάθεις την αλήθεια για τον Chonoeider και την απειλή που αντιπροσωπεύει. Στο ένατο πρέπει να επιστρέψεις με τους επαναστάτες στο Μοναστήρι και να φτάσεις στη Θάλασσα της Αιωνιότητας. Στο προτελευταίο πρέπει να σώσεις την Ashamira από τα νύχια του τρομερού Lemur και στο τελευταίο να αποκαλύψεις την ταυτότητα του Khronos και να ξεφύγεις από τον κόσμο αυτό.

Στο Time Machine χρησιμοποιείς spells, τα οποία μαθαίνεις σταδιακά, ο δε ήρωας έχει μαγική και φυσική ζωική ενέργεια που, αν φτάσει στο μηδέν, ...πάπαλα που λένε, πλην όμως διαθέτει ένα ειδικό όπλο που του επιτρέπει να αντιμετωπίζει τους περισσότερους αντιπάλους του. Η χρήση της μαγείας και ο συσχετισμός της με την έννοια του χρόνου αποτελούν -κατά τη γνώμη μου- μία εξαιρετική ιδέα.

ΤΑ SPELLS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Time Machine χρησιμοποιεί μαγικά ξόρκια (spells), σχεδόν όλα με πολύ πρωτότυπα ονόματα. Τα spells τα μαθαίνεις σιγά σιγά καθώς εξελίσσεται η δράση, μέσα στις ειδικές Cronomancer Spheres. Εκεί πρέπει να εντοπίσεις τους διαθέσιμους κρυστάλλους (quartz prisms) και να τους ακουμπήσεις, ώστε να μεταβιβαστεί η μαγική ενέργειά τους (γνώση και δύναμη) σε σένα. Τα spells αυτά (δεν τα αναφέρει το manual) είναι τα εξής:

ΜΑΓΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Warp: Γίνεσαι προσωρινά αόρατος. Το spell απενεργοποιείται αν μιλήσεις ή επιτεθείς.
Hourglass Ointment: Αναπληρώνεις sand points (υγεία).
Voyage of the Arch: Επιτρέπει να περάσεις διαμέσου των arches (αψίδες/καμάρες) που οδηγούν στη Sea of Eternity.
Slow-Motion: Επιβραδύνει τις κινήσεις του αντιπάλου σου.
Acceleration: Επιταχύνει τις δικές σου κινήσεις.
Eye of Jad Garrul: Αποκαλύπτει/ξεχωρίζει το πραγματικό από τις ψευδαισθήσεις.
The Mermaids' Song: Κάνει τον αντίπαλό σου να συμπεριφέρεται σαν "τρελός".
De-Harmonize: Μαγική επίθεση, το αντίστοιχο του σκοτώνω (ή χτύπημα για να σκοτώσω).
Sand to Ashes: Ίδια επίθεση με το De-Harmonizing spell, αλλά πολύ πιο ισχυρή.
Stop Time: Ο στόχος ακινητοποιείται προσωρινά.
Grip of Khronos: Συνεχόμενες επιθέσεις που διαπερνούν οποιαδήποτε πανοπλία.
Chip of Salt: Σου επιτρέπει να κλέψεις Jad Garrul points (μαγική ενέργεια) από το στόχο σου.
Chronomantic Mask: Μειώνει τα αποτελέσματα ενός επιθετικού χτυπήματος επάνω σου.
Chronomantic Armor: Ακυρώνει/θεραπεύει όλη τη ζημιά ενός επιθετικού χτυπήματος.
Spectral Body: Το σώμα γίνεται "ανέγγιχτο" - δεν μπορεί να δεχτεί επιθετικό κτύπημα, αλλά και να θεραπευτεί.
Counterspell Αντι-spell: Ακυρώνει την ενέργεια ενός "συνεχούς" μαγικού που έχεις δεχτεί.
Set-Back Αντι-spell: Ακυρώνει την ενέργεια ενός "συνεχούς" μαγικού που έχει δεχτεί ένας άλλος στόχος.
Veil of the Nautilus: Σε προστατεύει από τα αποτελέσματα που μπορούν να προξενήσουν στη βούληση ή τη μαγική ενέργειά σου επιθέσεις, όπως αυτές που προέρχονται από τις γοργόνες.


Πολεμώντας με το φρουρό του Μοναστηριού.

Το παιχνίδι είναι περίπου 70% adventure και 30% action - το τελευταίο προσδίδει τον απαιτούμενο ρεαλισμό. Κάποιος θα μπορούσε να το χαρακτηρίσει adventure με action στοιχεία. Πιστεύω ότι η δράση του θα ικανοποιήσει τους περισσότερους χρήστες. Το μόνο μειονέκτημα που εντόπισα στη δράση αφορά στο ότι δεν είναι πάντα ξεκάθαρο το τι πρέπει να κάνεις κάθε στιγμή.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Στην πρώτη πράξη πρέπει, ανάμεσα στα άλλα, να κάνεις τα εξής: Πάρε από την Temple Square το Vissahid Ointment (από την έμπορο εάν γίνεις αόρατος) και τα Bowl και Wrist Jadgar από τα αγάλματα με τα τάματα. Πάρε από τον κηπουρό στην Hourglass Square τα Sand Herbs. Δώσε στον έμπορο, που είναι κοντά στο σημείο από το οποίο ξεκινάς, το Bowl για να πάρεις ένα Knife και τα Sand Herbs για να πάρεις ένα Hourglass of Ashes. Τέλος, δώσε στον ίδιο έμπορο το Vissahid Ointment για να πάρεις την περίφημη Chronomantic Compass. Σημειωτέον ότι βρήκα πως αν, προτού πάρεις την πυξίδα, δώσεις το μαχαίρι στον επιστάτη στην έξοδο της πόλης, αυτός θα σου δώσει ένα ακόμη Sand Herbs - ωστόσο, δεν κατόρθωσα να βρω σε τι χρησιμεύει. Για να φύγεις από την πόλη έχοντας την πυξίδα, πήγαινε στην έξοδο και με το όπλο σκότωσε το φρουρό που υπάρχει εκεί. Καβάλησε το καμηλοειδές και θα φτάσεις στο μοναστήρι.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	93
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	85

91



Ενα υπερεντυπωσιακό action-adventure, η καλύτερη από όσες έχω δει μέχρι σήμερα παραγωγή της Cryo. Διαθέτοντας ένα από τα τελειότερα σενάρια που έχουν γραφτεί για adventures, εκπληκτικά γραφικά και πολύ εντυπωσιακή πλοκή καθίσταται μία από τις απόλυτα must αγορές σας. Πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε.

IMPERIUM GALACTICA II

Βρισκόμαστε κάπου στον 26ο αιώνα σε έναν γαλαξία πολύ, πολύ μακριά. Τρεις φυλές επιδίωκουν να επιβληθούν, η καθεμία προσπαθώντας να επιτύχει τους δικούς της σκοπούς ύπαρξης. Και φυσικά όλοι αναρωτιέστε: το έχουμε ξαναδεί το σενάριο, το έχουμε παίξει, το έχουμε βαρεθεί, ποιος ο λόγος να ασχοληθούμε με το Imperium Galactica II;

ΕΤΑΙΡΙΑ
GT INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 233MHz, 32MB RAM, 3D κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου, 8x CD-ROM, Windows 95/98, 400MB στον σκληρό δίσκο.

του Αντώνη Σκουλικάρη
Bilbo1973@yahoo.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Και όμως... Το IGII έχει να δώσει κάτι διαφορετικό, καθώς η συνταγή που χρησιμοποίησαν οι δημιουργοί του διαφέρει από ό,τι έχουμε παίξει μέχρι σήμερα. Βάλτε σε ένα μίξερ μία γερή δόση από Sim City, δύο μεζούρες Master of Orion και σερβίρετε με γαρνιτούρα από Command & Conquer... Το αποτέλεσμα θα ενθουσιάσει όλους τους φανατικούς των real time (αλλά και turn based) "strategy, research, exploration" games, όπως θέλουν να το χαρακτηρίζουν οι άνθρωποι της GT Interactive.

ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ, ΚΑΠΟΥ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ...

Το IGII μάς μεταφέρει σε έναν γαλαξία που αποτελείται από 70-80 πλανήτες, η ποικιλία και η μορφή των οποίων εντυπωσιάζουν και τον πιο αυστηρό κριτή. Υπάρχουν πλανήτες που μοιάζουν πάρα πολύ με τη Γη, άλλοι που θυμίζουν τη Σελήνη, μερικοί μόνιμα χιονισμένοι ή "βουτηγμένοι" σε ποτάμια λάβας. Η μορφολογία του εδάφους μάλλον διακοσμητική είναι, καθώς δεν επηρεάζει ουσιαστικά τον τρόπο αποίκησής τους.



Η αποικία σας θέλει ηλεκτρισμό.



Οι τρεις φυλές που επιλέγετε.

Ο,τι είδος παιχνιδιού κι αν επιλέξουμε (σενάριο, campaign ή multiplayer), ο τρόπος ανάπτυξης της Γαλαξιακής Αυτοκρατορίας μας παραμένει ο ίδιος: κατακτάμε πλανήτες, τους αποικούμε, βγάζουμε χρήματα (credits), αναπτυσσόμαστε τεχνολογικά, κατασκευάζουμε διαστημόπλοια και τανκ και, τελικά, επικρατούμε στο γαλαξία αφανίζοντας όλους τους αντιπάλους. Μπορεί τα παραπάνω να χώρεσαν σε μία πρόταση, αλλά μεταφράζονται σε αρκετές ώρες μοναδικού gameplay, καθώς η υλοποίησή τους διαφέρει ανάλογα με τη φυλή που έχουμε επιλέξει και τον τρόπο αξιοποίησης των επιλογών που μας δίνονται. Μιλώντας, όμως, για φυλές ας τις δούμε αναλυτικά.

Ο ΚΑΛΟΣ, Ο (ΑΣΧΗΜΟΣ) ΚΑΚΟΣ ΚΑΙ Ο... ΥΠΟΥΛΟΣ!

Υπάρχουν τρεις βασικές φυλές στο IGII. Ξεκινάμε με τους Solarian, τη γήινη φυλή που βρίσκεται αρκετές εκατοντάδες χρόνια μπροστά. Διαφορές στην εμφάνιση δεν υπάρχουν και σκοπός του campaign των Solarian είναι η ανεύρεση τεσσάρων κρυστάλλων διασκορπισμένων στο σύμπαν. Εάν επιτύχουν το στόχο τους, θα αποκτήσουν αθανασία. Βασικό πλεονέκτημα της φυλής η έρευνα (research) που τους εξασφαλίζει ταχύτερη πρόσβαση στη χρήση νέων τεχνολογιών.

Οι Kra'hen, από την άλλη, ενδιαφέρονται για την απόλυτη επικράτηση μέσω του πολέμου και της καταστροφής. Είναι οι "κακοί" του παιχνιδιού





Φτιάξτε το δικό σας μοναδικό σκάφος ή τανκ.

και μοιάζουν πάρα πολύ με τους "συναδέλφους" τους στην ταινία "The 5th Element". Σκοπός τους η πλήρης εξάλειψη των πάντων από το σύμπαν. Οπως είναι ευνόητο, είναι πολύ δυνατοί στη μάχη, αλλά στη διπλωματία και την κατασκοπία υστερούν.

Οι Shinari, αντίθετα, είναι οι "εφευρέτες" των όρων διπλωματία και κατασκοπία. Το κύριο μέλημά τους είναι η ειρηνική κυριαρχία μέσω του εμπορίου, της διπλωματίας και της κατασκοπίας. Υστερώντας στον πόλεμο αλλά και την έρευνα, πρέπει να προσλάβουν μισθοφόρους και να αγοράσουν νέες τεχνολογίες μέσω του εμπορίου για να επιβιώσουν έναντι των ισχυρότερων αντιπάλων τους.

Υπάρχουν συνολικά οκτώ φυλές στο παιχνίδι, αλλά οι τρεις που αναφέρθηκαν είναι αυτές που μπορείτε να επιλέξετε. Οι παραπάνω φυλές στο παιχνίδι εκστρατείας θα πρέπει να φέρουν σε πέρας και κάποιες επιμέρους αποστολές που εμπλουτίζουν το gameplay και αυξάνουν το ενδιαφέρον του παίκτη. Για παράδειγμα, οι Solarian θα πρέπει να καταπολεμήσουν την πειρατεία μετά από παράπονα εμπόρων της περιοχής και, αφού το επιτύχουν, θα τους προταθεί από τους πειρατές ένας γάμος μεταξύ του διοικητή των Solarian (δηλαδή εσάς) και της κόρης του αρχηγού των πειρατών. Οι Kra'hen, από τη μεριά τους, ενώ σε μία αποστολή θα τους ζητηθεί να βοηθήσουν τους Zaus (μία από τις υπόλοιπες φυλές) να εκκενώσουν τον υπό καταστροφή πλανήτη τους, τελικά θα στείλουν μερικούς άπειρους πολεμιστές στον πλανήτη και θα "εκπαιδεύσουν" τους πανικοβλημένους Zaus κατοίκους...

INTERFACE

Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι θα πελαγώσετε από την πληθώρα των επιλογών και των μενού. Κι όμως τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά από ό,τι φαίνονται. Δοκιμάστε τα αρχικά tutorials -σημειωτέον, θα ασχοληθείτε μαζί τους πάνω από μία ώρα- και θα είστε έτοιμοι για την πρώτη αποστολή (με αρκετές ματιές στο manual). Ευτυχώς για όλους μας, η περιπλοκότητα των επιλογών αντισταθμίζεται από το εύχρηστο interface, ο σχεδιασμός του οποίου εντυπωσιάζει. Βλέπετε τα πάντα σε περιβάλλον τριών διαστάσεων και κινείστε μεταξύ των επιμέρους μενού με μεγάλη ταχύτητα. Οσον αφορά στα τελευταία, χωρίζονται σε εννέα βασικές κατηγορίες χωρίς να υπολογίσουμε το μενού βοήθειας (Help) και αυτό των γενικών επιλογών (Options).

Ο ΓΑΛΑΞΙΑΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΜΑΣ

Μία από τις βασικές οθόνες που θα αντικρίζουμε πολύ συχνά είναι αυτή του Starmap. Σε 3D απεικόνιση βλέπουμε όλο το γαλαξία αλλά όχι όλους τους πλανήτες. Υπάρχει το γνωστό Fog of War, με αποτέλεσμα να είναι ορατοί μόνον εκείνοι οι πλανήτες που έχουμε επισκεφτεί/αποικήσει, ενώ μπορούμε να δούμε τους αντίπαλους (αλλά και σύμμαχους) στόλους μόνον εάν έχουμε εξοπλίσει τους πλανήτες και τα σκάφη μας με ραντάρ (η εμβέλειά τους εξαρτάται από το τεχνολογικό επίπεδό μας στο συγκεκριμένο τομέα). Από την οθόνη του Starmap μπορούμε επίσης να δώσουμε εντολές στους στόλους μας, να τοποθετήσουμε κατασκοπευτικούς δορυφόρους σε ανεξερεύνητους πλανήτες, να καταστρέψουμε κάποιον πλανήτη (αγαπημένη επιλογή των Kra'hen...) ή να δώσουμε εντολή για αποίκηση. Εκτός των παραπάνω, πολλές είναι οι φορές που θα αφήσετε το χρόνο να κυλά απλώς παρατηρώντας τις κινήσεις των συμμάχων, των εχθρών αλλά και τις δικές σας.

ΟΙ ΑΠΟΙΚΙΕΣ

Με την επιλογή αυτή κάνετε zoom στις αποικίες σας. Βλέπετε τα κτίρια που βρίσκονται στον πλανήτη από διάφορα επίπεδα ύψους και κλίσης. Εχετε πλήρη ελευθερία να κινηθείτε με την κάμερα διαλέγοντας ανά περίπτωση το κατάλληλο μέρος για το χτίσιμο κάποιου οικισμού, εργοστασίου, πάρκου (ναι έχει και πάρκα...), νοσοκομείου, αστυνομίας, στρατώνα κ.λπ. Πολλοί από εσάς θα νομίζετε ότι έχω μπερδέψει τη συγγραφή του review του IGII με αυτή του Sim City 5000. Κι όμως κάνετε λάθος, καθώς το INGII έχει δανειστεί τον τρόπο οργάνωσης και λειτουργίας των αποικιών, από το ομώνυμο παιχνίδι του "εξομοιωτή πόλης". Ετσι θα πρέπει να χτίσετε όλα εκείνα τα κτίρια που είναι απαραίτητα για να μπορεί να ζήσει κάποιος



Οι καιρικές συνθήκες διαφέρουν από πλανήτη σε πλανήτη.



Βλέποντας πληροφορίες για έναν πλανήτη.

άνετα (σπίτια, εργοστάσια παραγωγής φαγητού, πυροσβεστικά και αστυνομικά τμήματα, πάρκα κ.λπ.) και στη συνέχεια, αφού θα είναι η αποικία σας ελκυστική στους υποψήφιους κατοίκους, να τους "απορροφήσετε" στις διάφορες εγκαταστάσεις ως εργάτες για την κατασκευή του στρατιωτικού εξοπλισμού σας, την παραγωγή και εμπορεία αγαθών και την ανάπτυξη του τεχνολογικού επιπέδου σας. Δεν θα πρέπει να ξεχνάτε ότι για να αποδώσουν όλα τα κτίρια στο μέγιστο βαθμό, χρειάζεται ενέργεια και επαρκές ανθρώπινο δυναμικό. Οσον αφορά στο πρώτο, δεν έχετε παρά να χτίσετε αρκετά Fusion Plants, ενώ για το δεύτερο τα πράγματα είναι λίγο πιο περίπλοκα. Θα πρέπει, καταρχήν, να προσελκύσετε αποίκους και στη συνέχεια να κρατήσετε το ηθικό τους σε υψηλά επίπεδα, ώστε να μην εγκαταλείψουν την αποικία. Η φορολογία θα πρέπει να είναι σε αποδεκτά από τους κατοίκους επίπεδα και οι κτιριακές εγκαταστάσεις να καλύπτουν βασικές ανάγκες τους, όπως νοσοκομειακή περίθαλψη, σιτισμό και ασφάλεια. Με την εξασφάλιση των παραπάνω οι αποικίες σας θα λειτουργούν άψογα και θα πρέπει να ανησυχήσετε για άλλα θέματα (π.χ. καταστροφή των αντίπαλων φυλών).

ΑΓΩΝΑΣ ΔΡΟΜΟΥ ΣΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ

Ενα βασικό κομμάτι του χρόνου ενασχόλησής μας με το παιχνίδι είναι και αυτό της έρευνας. Περνώντας στο μενού Research βλέπουμε τις τεχνολογίες που έχουμε στη διάθεσή μας καθώς και εκείνες που μπορούμε να ανακαλύψουμε. Οι τεχνολογίες χωρίζονται σε τρεις τομείς. Ο πρώτος είναι αυτός των τανκ και των καταδιωκτικών, ο δεύτερος των ραντάρ, των λοιπών σκαφών, των όπλων και των αμυντικών συστημάτων, ενώ ο τρίτος εκείνος των κτιριακών εγκαταστάσεων και τρόπων αναβάθμισης των αποικιών. Για να ανακαλύψουμε κάτι (π.χ. το Enhanced radar) θα πρέπει αρχικά να είναι στην κατοχή μας η προηγούμενη "version" της εκάστοτε τεχνολογίας (στο παράδειγμά μας το Radar array, που έχει μικρότερη εμβέλεια). Επίσης, θα πρέπει να υπάρχει ένας συγκεκριμένος αριθμός από Research Centers χτισμένα στις αποικίες και ένας σημαντικός αριθμός από credits. Ο συνδυασμός των παραπάνω θα μας δώσει την ανακάλυψη σε ένα μικρό (ή μεγαλύτερο, ανά περίπτωση) χρονικό διάστημα. Μόλις είναι στην κατοχή μας η γνώση μπορούμε να αρχίσουμε την παραγωγή ή την αναβάθμιση των υπαρχουσών εγκαταστάσεων όπλων, αμυντικών συστημάτων κ.λπ.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

Το μενού Design μας περνά σε μία οθόνη όπου μπορούμε να σχεδιάσουμε τα δικά μας σκάφη. Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι θα αρχίσουμε να ζωγραφίζουμε, αλλά έχοντας το αρχικό "καλούπι" του εκάστοτε τύπου σκάφους θα του προσθέτουμε τα εξαρτήματα εκείνα που θεωρούμε ότι είναι απαραίτητα για την καλύτερη απόδοση στον τομέα του. Για παράδειγμα, εάν θεωρούμε ότι τα μαχητικά μας πρέπει να έχουν περισσότερο οπλισμό, μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν τέτοιο τύπο καταδιωκτικών βάζοντας περισσότερα ή πιο εξελιγμένα όπλα. Φυσικά, δεν μπορούμε να εξοπλίσουμε όλα τα σκάφη με όλα τα όπλα, αμυντικά συστήματα ή ραντάρ που έχουμε ανακαλύψει, καθώς το μέγεθος και οι δυνατότητες των εκάστοτε σκαφών διαφέρουν. Η παραπάνω δυνατότητα είναι μία καινοτομία που διαφοροποιεί κάθε παίκτη κάνοντάς τον μοναδικό και προσθέτει στο gameplay (κυρίως των multiplayer παιχνιδιών).

Ο ΔΙΑΓΑΛΑΞΙΑΚΟΣ... 007!!!

Εφτασε η στιγμή να μιλήσουμε για την κατασκοπία. Ισως να είναι ένα από τα πιο δυνατά όπλα σας στην εξασθένιση (και τον αφανισμό) των διαστημικών αντιπάλων σας. Ανάλογα με τον αριθμό των Spy Centers που έχετε, σας δίνεται η δυνατότητα να επιστρατεύσετε κατασκόπους. Αυτοί είναι ποικίλων δυνατοτήτων και ο καθένας ανήκει σε διαφορετική φυλή. Οι κατάσκοποι έχουν συγκεκριμένη εμπειρία και ανεβαίνουν επίπεδο ανάλογα με τον αριθμό των επιτυχών αποστολών που τους θέτετε. Επιπλέον, έχουν ένα συγκεκριμένο νούμερο που δείχνει πόσο καλοί είναι στη διείσ-

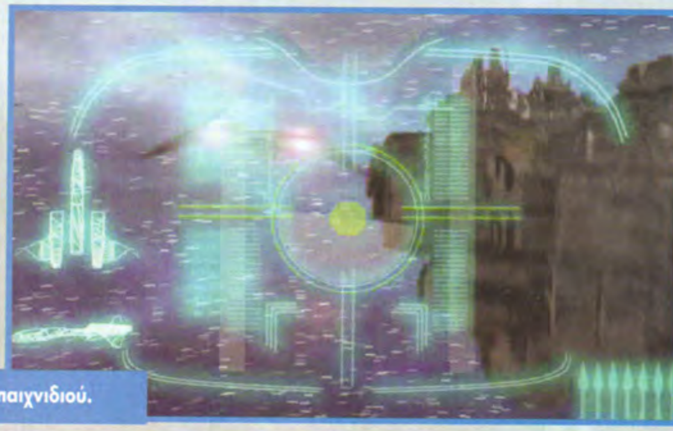


Εδώ επιλέγετε τον τομέα που επιθυμείτε να ερευνήσετε.



Μπορείτε να δείτε αναλυτικά τις φυλές και τις επιτεύξεις τους ανά πάσα στιγμή.





Από τα υπέροχα βίντεο του παιχνιδιού.

δυση σε αποικίες εχθρικών πλανητών, στην αντικατασκοπία και στη μάχη, καθώς και το βαθμό αφοσίωσης στο διοικητή τους (δηλαδή, εσάς). Αντίστοιχα μπορείτε να τους στείλετε σε διάφορες αποστολές ή να τους εκπαιδεύσετε (με το αζημίωτο φυσικά). Οι αποστολές τους περιλαμβάνουν την υποκλοπή πληροφοριών για κάποια αυτοκρατορία, πλανήτη ή εφεύρεση, την κλοπή χρημάτων ή τεχνολογίας από αντιπάλους, το σαμποτάζ σε εχθρικά σκάφη και χτίσματα ή απλώς (;) την αντικατασκοπία. Η χρήση τους θεωρείται απαραίτητη ιδιαίτερα εάν θέλετε να μάθετε τα αδύνατα σημεία του εχθρού και να τον χτυπήσετε εκεί που "πονάει".

ΠΛΟΥΣΙΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ = ΔΥΝΑΤΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ!

Τι να τους κάνετε τους στόλους και τα όπλα εάν δεν έχετε χρήματα να πληρώσετε τους πιλότους ή τους εργάτες στα εργοστάσιά σας; Πώς θα βρείτε νέες τεχνολογίες χωρίς credits; Μια καλή λύση για την εξασφάλιση πόρων είναι η ειρηνική διένεξη μέσω του εμπορίου. Χτίστε Trading Centers και πουλήστε σε φίλους και εχθρούς την τεχνογνωσία σας ή τα αγαθά που σας περισσεύουν. Προσοχή όμως: Μην πουλάτε τα νεότερα όπλα ή τα δυνατότερα αμυντικά συστήματα, καθώς καλό είναι να είστε ένα βήμα μπροστά (έστω κι αν αυτό σημαίνει κατά τι φτωχότεροι).

ΣΤ' ΑΡΜΑΤΑ...

Εάν νομίζετε ότι το παιχνίδι είναι βαρετό (που δεν το νομίζω), ήρθε η ώρα να μιλήσουμε για τις μάχες. Μάχες στο διάστημα και μάχες στους πλανήτες. Για τις τελευταίες τα πράγματα είναι απλά: Εάν επιτίθεστε, στέλνετε έναν στόλο με μεταγωγικά σκάφη (γεμάτα τανκ) στον άμοιρο αντίπαλο, προσεδαφίζεστε και καταστρέφετε την άμυνα του εχθρού (σε στυλ C&C). Στο διάστημα είναι λίγο δυσκολότερο, καθώς ασχολείστε με



Επιλέγοντας παιχνίδι Single Scenario.

τους σχηματισμούς των σκαφών (πλην των καταδιωκτικών που επιτίθενται αυτόματα), αλλά και με το ύψος στο οποίο πετάνε. Εάν δεν είστε ο τύπος των real time strategy παιχνιδιών, μην ανησυχείτε καθόλου. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να σταματάτε ή να επιταχύνετε (ανάλογα με την περίπτωση) τη ροή του χρόνου κατά βούληση. Ετσι κάθε ενέργειά σας μπορείτε να τη σκεφτείτε για όση ώρα επιθυμείτε. Το στοιχείο αυτό προσθέτει πολλά στο gameplay του τίτλου.

ΕΙΚΟΝΑ & ΗΧΟΣ

Επιτέλους! Ηρθε η ώρα που και τα hard core strategy games κοσμούνται με όμορφα γραφικά σε ανάλυση 640x480, ενώ δίνεται η δυνατότητα για μεγαλύτερες αναλύσεις μέσω του site της εταιρίας. Τα εφέ από τις εκρήξεις στις μάχες είναι ενδιαφέροντα, αλλά και η κίνηση των units είναι ομαλή και ευχάριστη για τον παίκτη. Ο ήχος, από την άλλη, εμπλουτίζεται από όμορφα κομμάτια που ακούγονται χωρίς να ενοχλούν. Εκεί, όμως, που έχει γίνει εκπληκτική δουλειά είναι στις ταινιούλες που συνοδεύουν κάθε φυλή στη μάχη της επικράτησης. Σκεφτείτε απλά ότι έχουμε ένα CD ανά φυλή (4 CDs σύνολο = 1 installation/game + 3 φυλές) με συνολικά 45 λεπτά ταινιών και πάνω από 70 λεπτά μουσικής. Πολλοί θα βρουν ομοιότητες με την ατμόσφαιρα των Star Wars, αλλά προσωπικά πιστεύω ότι μιλάμε για έναν συνδυασμό όλων των καλών ταινιών με θέμα το διάστημα.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

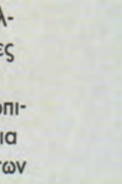
Πολύ δυνατό gameplay, όμορφα διακοσμημένο (γραφικά, ήχος), με υπόθεση (κυρίως στις campaigns), με δυνατότητα multiplayer και... όλα αυτά στο διάστημα. Προετοιμαστείτε για πολλές ώρες ενασχόλησης με έναν τίτλο που έχει δουλευτεί ξεχωριστά για καθεμία από τις τρεις φυλές, σαν να επρόκειτο για διαφορετικό παιχνίδι. Για τους φανατικούς του είδους μία "must" αγορά.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	90

87



Εάν θέλετε να γίνετε ο Αυτοκράτορας του Γαλαξία, μην το χάσετε...

METAL FATIGUE

Το ότι έχουν συνηθίσει πλέον οι οπαδοί παιχνιδιών στρατηγικής να εμπιστεύονται αποκλειστικά και μόνο τίτλους που φέρουν στην ονομασία τους το "craft" ή το "C&C" δεν φαίνεται να πτοεί ιδιαίτερα όλες τις υπόλοιπες μικρές εταιρίες που θέλουν να βγάλουν έναν ανάλογο τίτλο. Κατά καιρούς ξεπηδούν από εκεί που δεν το περιμένεις διάφορα strategies, συνήθως από πρωτοεμφανιζόμενες εταιρίες. Αλλα είναι αξιοπρεπή, άλλα όχι. Το Metal Fatigue τι είναι; Λυπάμαι, δεν θα σας δώσω τόσο εύκολα την απάντηση!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Την εταιρία που μας έδωσε το Metal Fatigue λογικά δεν την έχετε ακουστά, εκτός αν δεν είστε τόσο πιστοί στο πολυαγαπημένο σας PC και το "απατάτε" συχνά πυκνά με τις κ. Κονσόλες. Πρόκειται, λοιπόν, για μία εταιρία που τα τελευταία χρόνια είχε ξεκάθαρα προσανατολιστεί στην αγορά των κονσολών, κυκλοφορώντας λίγα καλά -αλλά όχι εξαιρετικά- παιχνίδια. Το MF αποτελεί τα πρώτα βήματα των προγραμματιστών της εταιρίας στο χώρο των PCs και, αν κρίνω από το τελικό αποτέλεσμα, δεν είναι καθόλου δειλά! Μολονότι έχουν υιοθετήσει τα περισσότερα βασικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών strategy, δεν αρκέστηκαν μόνο σε αυτό, προχωρώντας στη δημιουργία ενός ακόμη κλώνου. Αντίθετα, προσέθεσαν πολλές δικές τους πινελιές, όπως τρία επίπεδα μαχών, γιγαντιαία ρομπότ ως κορυφαίες πολεμικές μηχανές, ιδιόμορφη κατασκευή των τελευταίων, προπαρασκευή της βάσης πριν από την έναρξη της μάχης... Καλά θα κάνουμε όμως να τα εξετάσουμε πιο αναλυτικά.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Αρκετά χρόνια μετά το σήμερα, στην αυγή του 23ου αιώνα, η ανθρωπότητα, περιδιαβαίνοντας το σύμπαν, και κάνοντας χρήση της υπερδιαστημικής πτήσης που κατέστησαν δυνατή οι νέες ανακαλύψεις, πέφτει πάνω στα ερείπια ενός παλαιού, πανίσχυρου, εξωγήινου πολιτισμού, αυτού των Hedoth. Η συνειδητοποίηση της δύναμης που κατείχαν εν ζωή οι Hedoth δεν άργησε να έρθει, συνοδευόμενη όμως από την απληστία και τη μανία για δύναμη που αναδύθηκε στα μυαλά των παντοκρατόρων της Γης.

Οι τρεις μεγαλύτερες εταιρικές δυνάμεις του

ΕΤΑΙΡΙΑ
ZONO/PSYGNOSIS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz (προτείνεται Pentium II), 3D επιταχυντής (Voodoo 1 και άνω, προτείνονται Voodoo 2, TNT), 32MB RAM, 60MB χώρο στο σκληρό δίσκο (προτείνονται 385MB), κάρτα γραφικών και ήχου συμβατή με DirectX 6.1.

πλανήτη (CorpoNations: Rimtech, Mil-Agro, Neuropa), που συγκροτούν μία εύθραυστη συμμαχία, στέλνουν μία εξερευνητική δύναμη στον μητρικό πλανήτη των Hedoth, για να μπορέσουν να υποτάξουν και να εκμεταλλευθούν την εξωγήινη τεχνολογία. Αρχηγοί της αποστολής είναι τρία αδέρφια, οι: Diego, Jonus και Stefan Angelus.

Επειτα από απροσδόκητες εξελίξεις την ώρα της ανακάλυψης τεχνικών για χρήση της εξωγήινης τεχνολογίας, τα τρία αδέρφια χωρίζονται. Ο Diego, πάντα πιστός, γυρνάει στη Rimtech. Ο Stefan συλλέγεται από τη Mil-Agro (ναι, την ατίθαση! :) και ενσωματώνεται στην κολεκτίβα τους. Τέλος, ο Jonus αποφασίζει να αυτομολήσει και στρέφεται στη Neuropa, παραδίδοντας τις νεοανακαλυφθείσες τεχνολογίες. Η λεπτή ισορροπία δυνάμεων δεν υπάρχει πια. Ο πόλεμος είναι αναπόφευκτος. Σύντομα θα ξεσπάσει μία ανηλεής μάχη μεταξύ των τριών αυτών κολοσσών επάνω σε έναν ξένο πλανήτη, για μία εξωγήινη αιτία. Και εσείς θα λάβετε μέρος!

Το μεγαλύτερο μέρος της υπόθεσης



σας παρουσιάζεται από την εισαγωγή του παιχνιδιού, η οποία είναι μακροσκελής, όμορφα φτιαγμένη και θυμίζει λίγο γιαπωνέζικα κινούμενα σχέδια! Τουλάχιστον ως προς τη φιλοσοφία των ρομπότ... Παρ' όλο που ως σύλληψη είναι καλή, παρουσιάζει ορισμένες ελλείψεις στη λογική αλληλουχία των γεγονότων. Δηλαδή ο σεναριογράφος μοιάζει να εκβίασε λίγο την ομαλή πλοκή, ώστε να δημιουργηθεί μία υπόθεση κατάλληλη για παιχνίδι στρατηγικής! Επίσης, δεν παρατηρείται μεγάλη πρωτοτυπία, αφού ακολουθεί την πεπατημένη (μερικές φυλές/λαοί/οτιδήποτε παλεύουν μεταξύ τους για να αποκτήσουν ένα αγαθό που θα τους δώσει παγκόσμια κυριαρχία).

Η ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Metal Fatigue είναι ένα καθαρόαιμο real time strategy, γι' αυτό πιστεύω πως δεν χρειάζεται να αναπτύξω ιδιαίτερα στοιχεία που προσομοιάζουν σε άλλες παραγωγές του είδους. Η λέξη-κλειδί στο MF είναι "Metajoules"! Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για την πηγή ενέργειας του παιχνιδιού. Σαν να λέμε tiberium ή mines ή gold ή οτιδήποτε άλλο. Με αυτό κατασκευάζετε καθετί άλλο στο παιχνίδι. Η εξαγωγή του υλικού αυτού γίνεται από εστίες απ' όπου αναβλύζει λάβα, είτε στην επιφάνεια είτε στο υπέδαφος. Το περιεχόμενο των εστιών δεν είναι ανεξάντλητο, αλλά -αφού εξαντληθεί- μία πηγή πολύ αργά αρχίζει να ξαναγεμίζει. Αλλος ένας παράγοντας που θα πρέπει να λαμβάνετε υπόψη (όσον αφορά στα resources) είναι το εργατικό δυναμικό. Για να λειτουργήσει κάθε κατασκευή, πρέπει να επανδρωθεί. Το εργατικό δυναμικό αναπαράγεται και παρέχεται μέσω ειδικών κατασκευών.

Το interface κινείται επίσης στα συνηθισμένα πλαίσια. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα 3/4 της οθόνης και αναπαριστά το πεδίο της μάχης. Θετικό είναι το ότι την κάμερα που απεικονίζει το πεδίο της μάχης μπορείτε να τη μετακινήσετε όπως θέλετε (πάνω-κάτω, δεξιόστροφα-αριστερόστροφα, zoom in-out). Στο επάνω μέρος της οθόνης βρίσκονται δείκτες που σας ενημερώνουν κάθε στιγμή για τη χρονική διάρκεια της αποστολής, τη μέγιστη και τωρινή ποσότητα metajoules και manpower (εργατικού δυναμικού). Δεξιά (ή αριστερά - ρυθμίζεται από τα options) τοποθετείται το minimap και όλα τα πλήκτρα, για να δίνετε εντολές στις μονάδες και τις κατασκευές. Τέλος, στο κάτω μέρος οι προγραμματιστές έχουν βάλει (σύμφωνα με τα λεγόμενά τους) μία "έξυπνη" μπάρα που, κάθε φορά που ο δείκτης του mouse περνάει πάνω από καθετί, αλλάζει περιεχόμενο για να μας δώσει εξειδικευμένες πληροφορίες για το εκάστοτε αντικείμενο. Αν είναι πάνω από μία λίμνη λάβας, θα μας πει για το μέγιστο και τωρινό απόθεμά της, αν είναι πάνω από μονάδα θα μας ενημερώσει για τα hit points, το damage της κ.λπ.

Ας περάσουμε τώρα στην παρουσίαση ορισμένων στοιχείων που χαρακτηρίζονται από μεγαλύτερη πρωτοτυπία και κάνουν το παιχνίδι της Zono να ξεχωρίζει από τους προγόνους του.

"ΤΡΙΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΜΑΧΗΣ"

Το πρώτο πράγμα που μου ήρθε στο μυαλό όταν διάβασα αυτή τη φράση ήταν υψώματα, πεδιάδες, χαράδρες. Της σκέψης επακολούθησε η φυσιολογική αντίδραση: "Πφ, σιγά! Αυτό το έχουν κι άλλα...". Τελικά, όμως, τα πράγματα δεν είναι έτσι. Ουσιαστικά πρόκειται για τρία διαφορετικά πεδία μαχών, με λιγοστή επικοινωνία μεταξύ τους. Συγκεκριμένα, τα τρία επίπεδα (layers) είναι τα εξής: επιφάνεια (surface), σε τροχιά (orbit), υπέδαφος (underground). Στο παιχνίδι είναι διαταγμένα το ένα πάνω από το άλλο (πιστεύω η σειρά διάταξης είναι αυτονόητη!) και κάθε περιοχή της επιφάνειας αντιστοιχεί σε μία της τροχιάς, που βρίσκεται ακριβώς από πάνω της, και σε μία στο υπέδαφος που είναι ακριβώς από κάτω. Δυστυχώς, πιο κατανοητά δεν μπορούν να γίνουν!

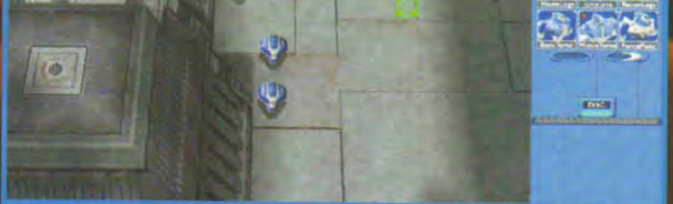
Η επιφάνεια είναι το κλασικό πεδίο μάχης. Δεν έχουμε καμία καινοτομία εδώ. Ουσιαστικά -εν συγκρίσει με το MF- τα υπόλοιπα strategies έχουν μόνο ένα layer, αυτό της επιφάνειας. Εκεί θα χτίσετε το κύριο τμήμα της βάσης σας και θα αναπτυχθείτε πρωταρχικά. Η μορφολογία του εδάφους είναι γνωστή και κάθε τοποθεσία που δεν βρίσκεται

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Ολως περιέργως στο readme αρχείο του παιχνιδιού δεν αναφέρεται σχεδόν καμία ασυμβατότητά του με περιφερειακές συσκευές ή διάφορα προγράμματα. Αυτό σημαίνει ή ότι οι άνθρωποι στη Zono κατάφεραν να δημιουργήσουν ένα πολύ σταθερό παιχνίδι με ελάχιστες "παραξενιές" ή, πολύ απλά, ότι δεν προηγήθηκε της κυκλοφορίας του παιχνιδιού εκτενές beta-testing. Δεν είμαι σε θέση να ξέρω ποιο από τα δύο ισχύει, αλλά μάλλον θα ισχύουν από λίγο και τα δύο!
Η μόνη ασυμβατότητα που είναι άξια αναφοράς είναι το ότι το παιχνίδι δεν πρόκειται να λειτουργήσει σε WinNT, ενώ δεν υποστηρίζονται επίσημα ούτε τα Win2000! Οπότε, αν διαθέτετε κάποιο από τα δύο λειτουργικά, καλύτερα να το ξανασκεφτείτε πριν να προβείτε στη συγκεκριμένη αγορά.



Ανακαλύπτοντας έναν εξωγήινο enhancer, που μπορεί να αναβαθμίσει τις μονάδες σας χωρίς κόπο! Δυστυχώς, του κάνει παρέα και ένα εξωγήινο combot, που μπορεί να εκμηδενίσει τις μονάδες σας, επίσης χωρίς κόπο...



Οταν εξαντλούνται οι πηγές των metajoules, οι μονάδες σας (hover trucks) αναγκάζονται να μεταναστεύουν σε διπλανή πηγή, δημιουργώντας αυτή την αλυσίδα κατά τη μετακίνησή τους.

PRE-BUILD PHASE



Στο Metal Fatigue έχει προστεθεί εμβόλιμα μία φάση προπαρασκευής της μάχης, όπου παρέχεται η δυνατότητα να κατασκευάσετε ένα τμήμα της βάσης σας εκ των προτέρων, ούτως ώστε, όταν μπείτε στη μάχη, να έχετε έτοιμες τις συγκεκριμένες κατασκευές.

Πριν από τη μάχη σάς δίνεται ένα χρονικό περιθώριο και ένα συγκεκριμένο ποσό από metajoules. Σε αυτό το χρονικό διάστημα μπορείτε να κατασκευάσετε οποιαδήποτε κτίσματα και μονάδες θεωρείτε χρήσιμες για την ομαλή έναρξη της αποστολής. Τα metajoules είναι περιορισμένα σε αριθμό, γι' αυτό φροντίστε να τα χρησιμοποιήσετε με σύνεση.
Αν πιστεύετε ότι θα δεχτείτε από νωρίς επίθεση, φτιάξτε αμυντικές κατασκευές. Αν επιθυμείτε να επικεντρώσετε την παραγωγή στη δημιουργία combots, φτιάξτε πολλά εργοστάσια που κατασκευάζουν τέτοια μέλη (Parts Factories). Αν θέλετε πολλά οχήματα εδάφους, φτιάξτε δύο ή και περισσότερα εργοστάσια οχημάτων (Vehicle Factories).
Γενικά, πάντως, είναι καλή ιδέα να ξεκινάτε με καμιά δεκαριά hover trucks (ή και παραπάνω), ώστε να διαθέτετε μία σταθερή παροχή ενέργειας από την αρχή της αποστολής."

εντός του οπτικού πεδίου σας σκεπάζεται από τη γνωστή... ομίχλη του πολέμου [=fog of war :)].

Επιλέγοντας το layer της τροχιάς, παρατηρείτε διάσπαρτους στον ουρανό ορισμένους δορυφόρους. Σε αυτούς μπορείτε να έχετε πρόσβαση δημιουργώντας ένα είδος τηλεμεταφορέα στο αντίστοιχο σημείο της επιφάνειας. Με τη χρήση αυτού οι μονάδες σας μπορούν να μετακινούνται ανάμεσα στα δύο layers. Η έκταση των δορυφόρων είναι πολύ μικρότερη, οπότε μπορείτε να χτίσετε πολύ λίγα κτίσματα σε αυτούς. Το μειονέκτημα αντισταθμίζεται από το ότι συνήθως είναι πολύ πιο "ήσυχα" εκεί πάνω και ότι χτίζονται κατά κόρον ηλιακοί συλλέκτες, ενώ δεν υπάρχει ούτε το γνωστό fog of war, οπότε μπορείτε να ξέρετε ανά πάσα στιγμή τις κινήσεις του αντιπάλου στο συγκεκριμένο layer.

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στο υπέδαφος, πρέπει πρώτα να κατασκευάσετε ειδικούς εκσκαφείς. Αυτοί δημιουργούν ένα ασανσέρ κατάλληλο για τη μετακίνηση των μονάδων, μίας κάθε φορά. Στο υπέδαφος, μια και βρίσκεται πολύ πιο κοντά στον πυρήνα του πλανήτη, τα κοιτάσματα των metajoules έχουν πολύ μεγαλύτερη περιεκτικότητα, γι' αυτό καλά θα κάνετε να φροντίζετε πάντα να είστε κυρίαρχος σε ένα μεγάλο μέρος αυτού. Εδώ υπάρχει και το shroud σε συνδυασμό με το fog of war, δηλαδή η μορφολογία του εδάφους δεν είναι καν γνωστή και θα πρέπει να αναλωθείτε σε εξερευνήσεις. Τέλος, τους ανελκυστήρες δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν παρά μόνο οι "μικρές" μονάδες του στρατού, δηλαδή σε καμία περίπτωση δεν θα δείτε κανένα από τα τερατώδη ανθρωπόμορφα ρομπότ να περιπλανιούνται στο layer του υπεδάφους. Ρομπότ, είπα;

ΑΡΧΕΣ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗΣ!

Εντάξει, μπορεί ο τίτλος να είναι λίγο υπερβολικός, αλλά έχει ως σκοπό να καταδείξει πως η κατασκευή των ρομπότ στο MF δεν είναι τόσο απλή υπόθεση όσο η κατασκευή κάθε άλλης μονάδας. Αλλά τι είναι τέλος πάντων αυτά τα ρομπότ;

Αν ήσαστε τακτικός θεατής ιαπωνικών κινουμένων σχεδίων, θα θυμάστε πως τη θεματολογία πολλών εξ αυτών αποτελούσαν οι μάχες μεταξύ μεγάλων ανθρωπόμορφων ρομπότ. Οι προγραμματιστές της Zono, λοιπόν είχαν τη φαεινή ιδέα να ενσωματώσουν στο έργο τους μία τέτοια ιδέα. Τα καμάρια του στρατού σας είναι τα ρομπότ τα οποία θα κατασκευάζετε. Είναι πανάκριβα, απαιτούν εξειδικευμένο πλήρωμα και συναρμολογούνται από τρία είδη μελών (πόδια, βραχίονες, κορμός). Α, είναι και τρομερά θανατηφόρα!

Για να κατασκευάσετε ένα ρομπότ χρειάζονται ειδικά εργοστάσια παραγωγής μελών, από τα οποία θα παραγγέλνετε ένα ένα τα μέλη τους. Η συναρμολόγηση γίνεται σε ειδική πλατφόρμα, ενώ ορισμένα μέλη με ξεχωριστές ιδιότητες απαιτούν την κατασκευή προχωρημένων κτιρίων για να μπορούν να παραχθούν (θυμάμαι το πρώτο παιχνίδι που είχε δοκιμάσει κάτι ανάλογο ήταν το Robo Rumble, μόνο που η υλοποίηση αυτής της ιδέας ήταν χείριστη).

Από τη στιγμή που τα έχετε όλα αυτά, μπορείτε να αρχίσετε τους πειραματισμούς. Βλέπετε... μπορείτε να φτιάξετε οποιονδήποτε συνδυασμό σας κατέβει στο μυαλό! Οποιοδήποτε ζευγάρι πόδια μπορεί να ενωθεί με οποιονδήποτε κορμό και ό,τι βραχίονες θέλετε. Η ποικιλία στα μέλη είναι ικανοποιητικά μεγάλη και οι συνδυασμοί πολλοί. Υπάρχει και η δυνατότητα να μελετήσετε μέλη-απομεινάρια από ρομπότ άλλης εταιρίας, με διαφορετική τεχνολογία, και να ενσωματώσετε τις τεχνικές αυτές στις ήδη υπάρχουσες δικές σας, αυξάνοντας ακόμη περισσότερο τα περιθώρια επιλογής μελών.

Αναλογιστείτε για λίγο τις στρατηγικές δυνατότητες. Θέλετε μεγάλη αντοχή του bot; Παραγγέλνετε μέλη με υψηλά hit points. Θέλετε ταχύτητα στην κίνηση; Παραγγέλνετε πόδια με ανάλογες ιδιότητες. Θέλετε να παράγετε πολλά bots με μία μόνο συγκεκριμένη ιδιότητα (π.χ. να πετούν); Χρησιμοποιήστε φθηνά λοιπά μέλη, που παρασκευάζονται πολύ πιο γρήγορα. Θέλετε bots για μάχη σώμα με σώμα; Δώστε τους χέρια με τσεκούρι και ανθεκτικό κορμό. Θέλετε να μάχονται από μακριά; Βάλτε τους laser στα χέρια ή/και στα πόδια ή/και στον κορμό! Θέλετε έναν συνδυασμό στις δυνατότητες μάχης; Εξοπλίστε τους με ένα χέρι για μάχη από κοντά κι ένα για μάχες εξ αποστάσεως. Τόσο απλά! Και μην ξεχνάτε πως τα ρομπότ είναι μόνο οι "ναυαρχίδες" του στρατού σας, αφού υπάρχουν κάλλιστα άλλα είδη μονάδων που μπορείτε να κατασκευάσετε και θα σας φανούν εξίσου χρήσιμα.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Το μόνο παράπονο που έχω είναι στο path finding. Δυστυχώς το παιχνίδι υποφέρει από το κλασικό πρόβλημα των RTS. Οταν διαχειρίζεσαι μεγάλο αριθμό μονάδων παρουσιάζονται σημαντικά προβλήματα, κυρίως στη μετακίνηση και την παράκαμψη εμποδίων. Το δέχομαι ότι δεν υπάρχει strategy που να μην έχει τέτοια προβλήματα. Στο Ground Control, όμως (για να δώσω κι ένα πρόσφατο παράδειγμα), όταν έδινες μία εντολή, ήσουν σίγουρος πως με τον ένα ή τον άλλο τρόπο η μονάδα θα φτάσει στην επιθυμητή τοποθεσία και κατά πάσα πιθανότητα μέσω της διαδρομής που υπέδειξες. Εδώ τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι...

Το πρόβλημα σίγουρα δεν είναι τραγικό, αλλά ορισμένες φορές θα σας εκνευρίζει. Παρουσιάζεται κυρίως όταν ελέγχετε πάνω από είκοσι μονάδες του στρατού (κι όχι hover trucks ή combots) και συνήθως στο υπέδαφος, αφού εκεί είναι η μόνη περιοχή που είστε αναγκασμένος να προβείτε σε ευρεία χρήση εναλλακτικών μεθόδων άσκησης βίας (τς, τς, πώς τα λέω!). Σε όλες τις υπόλοι-

ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΕΤΑΙΡΙΕΣ



Rimtech: Η εταιρία που ένωνε τους αδερφούς Angelus και κατά πάσα πιθανότητα η πρώτη με την οποία θα καταπιαστείτε. Οι δυνάμεις της είναι ισορροπημένες, διαθέτοντας τόσο ενεργειακά όπλα (laser) όσο και κινητικά (σφαίρες). Επίσης, όλες οι μονάδες προσπαθούν να συμβιβάσουν την ανθεκτικότητα με την ταχύτητα. Ως οργανισμός πιστεύει στην τιμή και το θάρρος, αλλά δεν παύει να ενδιαφέρεται και για το χρήμα!



Mil-Agro: Η εταιρία με τα πιο βάρβαρα ένστικτα. Οι ακόλουθοί της λατρεύουν τη μάχη, ενώ ασπάζονται πλήρως και το νόμο της ζούγκλας (ο ισχυρότερος επικρατεί). Ο εξοπλισμός τους έχει έναν αμιγή κινητικό προσανατολισμό, κάνοντας τις κατασκευές τους αργές, αλλά πολύ γερές και εξαιρετικά καταστροφικές! Μην ανησυχείτε, θα πάρετε σίγουρα μια γεύση από την καταστροφική μανία τους...



Neuropa: Η πιο μυστηριώδης από τις τρεις εταιρίες με τάση προς το μυστικισμό και τις πλάγιες μεθόδους επικράτησης. Οι μονάδες τις βασίζονται εξ ολοκλήρου στην αναγνώριση, την ταχύτητα και τις ενεργειακές επιθέσεις. Διαθέτει επίσης την πιο δύσκολη εκστρατεία. Αν καταφέρετε να επικρατήσετε και εκεί, μπορείτε να θεωρείτε τον εαυτό σας κάτι πολύ κοντινό με τον θεό των RTS...!

πες περιοχές τα combots θα έχουν τον πρώτο και τον τελευταίο λόγο σε μία μάχη (5-6 combots θα μπορούσαν να τα βάλουν με 50-60 λοιπά οχήματα μάχης και να βγουν νικητές!).

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Αναλογικά με την υπόθεση, οι παρεχόμενες campaigns του παιχνιδιού είναι τρεις, μία για κάθε αδελφό και εταιρία. Υπάρχει διαβάθμιση δυσκολίας, οπότε προτείνεται συγκεκριμένη σειρά που πρέπει να ακολουθήσετε για να τις τερματίσετε τη μία μετά την άλλη, χωρίς να "σφιχτείτε" επικίνδυνα για να τελειώσετε το παιχνίδι! Καθεμία παρουσιάζει μία διαφορετική οπτική γωνία του ίδιου σκηνικού και προωθεί ως έναν βαθμό το μύθο. Οι διαθέσιμες μονάδες είναι πανομοιότυπες μεταξύ των διάφορων εταιριών (καθώς επίσης τα κτίρια), τα μόνα που αλλάζουν είναι η τεχνολογία κατασκευής combots και -φυσικά- ο ήχος και τα γραφικά!

Η έλλειψη που παρατήρησα στο Ground Control εδώ δεν υπάρχει. Αντίθετα, το MF στέκεται αντάξιο των απαιτήσεών μου στον τομέα των objectives. Εκτός από τα κύρια objectives υπάρχουν συχνά και διάφορα δευτερεύοντα, που άλλοτε μας αποκαλύπτονται από το briefing κι άλλοτε όχι. Η εκπλήρωσή τους συνεπάγεται ανταμοιβή, ανάλογη της δυσκολίας που συνάντησε ο παίκτης σε αυτήν την προσπάθειά του. Η ανταμοιβή αυτή μεταφράζεται σε upgrade points, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως νόμισμα για αγορά και εμφύτευση νευρωνικών εξαρτημάτων κι επακόλουθη αύξηση του level του αντικειμένου/ατόμου που αναβαθμίστηκε. Ετσι, όσο καλύτερα τα πηγαίνετε στις αποστολές, τόσο περισσότερα upgrades στις μονάδες και τους πιλότους σας θα μπορείτε να κάνετε, γεγονός που θα σας φαίνεται ιδιαίτερα χρήσιμο στις επόμενες αποστολές, αφού πλέον η εκπλήρωσή τους θα είναι ευκολότερη υπόθεση.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η μηχανή γραφικών είναι αρκετά ελαφριά, αλλά πολύ λίγο παραμετροποιήσιμη. Πάντως, ενσωματώνει και τεχνικές αναπτυγμένες αποκλειστικά από τη Zono, που έχουν κυρίως εφαρμογή στην απεικόνιση των bots. Ως αποτέλεσμα, οι κινήσεις και ό,τι άλλο σχετίζεται με τα combots δείχνουν απόλυτα φυσικές και πολύ όμορφα σχεδιασμένες. Επίσης, οτιδήποτε έχει να κάνει με στατική εικόνα είναι εξίσου καλά σχεδιασμένο. Δεν ισχύει όμως το ίδιο για τα υπόλοιπα οχήματα μάχης του παιχνιδιού, που πραγματικά δείχνουν "λίγα" εν συγκρίσει με το τι έχει να προσφέρει ο τίτλος.

Η μουσική υπόκρουση είναι εκπληκτική! Δυστυχώς ο αριθμός των κομματιών που περιλαμβάνονται στο CD είναι μικρός, αλλά τουλάχιστον όλα τους είναι διαλεγμένα ένα κι ένα. Ειδικά το theme της Mil-Agro και το κεντρικό theme του παιχνιδιού δεν θα βαρεθείτε να τα ακούτε. Οσο για τα υπόλοιπα περί ήχου, η ομιλία στα briefings είναι απλά καλή, ενώ τα ηχητικά εφέ δεν διακρίνονται ούτε για την ποικιλία τους ούτε για την πιστότητά τους. Δεν ενοχλούν, ούτε αμαυρώνουν τον τίτλο, αλλά δεν μπορούν να προσφέρουν κάτι παραπάνω από μία απλώς καλή ηχητική εμπειρία.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Τελικά, το Metal Fatigue είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι. Για να είμαι ειλικρινής δεν το περίμενα! Και διασκεδαστικό είναι και πρωτοπόρο σε ορισμένους τομείς (και γνωρίζετε καλά πως αυτό το εκτιμώ ιδιαίτερα) και εγγυημένα θα σας προσφέρει αρκετές ώρες απολαυστικού παιχνιδιού. Η μεγάλη δυσκολία του, μάλιστα, αποτελεί παράγοντα που αυξάνει την αντοχή του τίτλου στο χρόνου, διότι αποδεικνύεται εν τέλει πως η απογοήτευση που δοκιμάζετε με κάθε αποτυχία είναι παροδική και πάντα θα επανέρχεστε στην ίδια αποστολή με νέες ιδέες για να την τελειώσετε. Αλλωστε, αυτό δεν είναι και η γοητεία του gaming; PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	79
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	83

81



Προσοχή! Δεν θα ξεκολλήσετε εύκολα από πάνω του...

EURO LEAGUE Football

Το 'χει, φαίνεται, η μοίρα μου να αναλαμβάνω παιχνίδια με... διχασμένη προσωπικότητα. Στο προηγούμενο τεύχος είχα παρουσιάσει το Suzuki Alstare, το οποίο ξεκίνησε για simulation και μου βγήκε ολίγον από... arcade. Τώρα ήρθε το EuroLeague Football, το οποίο ανήκει στο χώρο των manager games. Είναι, όμως, έτσι τα πράγματα ή ο τίτλος κλίνει περισσότερο σε παιχνίδι ποδοσφαιρικής δράσης λόγω κάποιων στοιχείων που περιέχει; Θα κάνει άραγε τους φανατικούς του είδους να ξεκολλήσουν επιτέλους από το Championship Manager; Οι απαντήσεις σε αυτά τα βασανιστικά ερωτήματα ακολουθούν ευθύς αμέσως.

ΕΤΑΙΡΙΑ
DINAMIC MULTIMEDIA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 150MHz, 32MB RAM, 200MB χώρο στο σκληρό δίσκο

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – **ΜΕΣΟ** – ΑΝΩΤΕΡΟ – ΑΝΩΤΑΤΟ

Καταρχήν, το στήσιμο του παιχνιδιού είναι πανομοιότυπο με αυτό του Premier Manager 99. Ίδιο interface και σχεδόν ίδιες επιλογές. Θα βρείτε πέντε χώρες παρούσες, τις λεγόμενες προηγμένες ποδοσφαιρικά (ναι καλά, τις είδαμε μερικές μερικές στο πρόσφατο Euro πόσο προηγμένες είναι πλέον - τουλάχιστον σε εθνικό επίπεδο), με όλα τους τα πρωταθλήματα: Αγγλία, Ιταλία, Ισπανία, Γερμανία και Γαλλία. Η πρόσβαση στις ομάδες εξαρτάται από τα options που θα ορίσετε προτού ξεκινήσετε. Τα εν λόγω options είναι αυτά που καθορίζουν το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού (δείτε σχετικό box). Η επιλογή που καθορίζει το είδος της πρόσβασης στις ομάδες είναι η "Receive Job Offers". Αν κατά το ξεκίνημα δεν την έχετε ενεργοποιημένη, μπορείτε να πάρετε όποια ομάδα θέλετε από τα προαναφερθέντα πρωταθλήματα. Αν όμως την έχετε επιλέξει, τότε με το ξεκίνημα έρχονται κάποιες προτάσεις από μικρές ομάδες (Γ' Αγγλίας συνήθως) και εσείς πρέπει να δεχθείτε μία από αυτές. Κάθε ομάδα που σας κάνει τη σχετική πρόταση σάς αναλύει το στόχο της για την τρέχουσα χρονιά: άνοδο στην επόμενη κατηγορία, παραμονή στην τρέχουσα ή αποφυγή υποβιβασμού. Στο τέλος κάθε αγωνιστικής περιόδου, τώρα, θα σας γίνονται προτάσεις από άλλες ομάδες, άλλοτε καλύτερες και άλλοτε χειρότερες. Έτσι μπορείτε σιγά σιγά, με οδηγό την επιτυχία, να αναλάβετε τα ηνία μίας μεγάλης ομάδας. Σαφώς, λοιπόν, η ενεργοποίηση της συγκεκριμένης επιλογής προσθέτει μεγαλύτερο βαθμό ρεαλισμού στο παιχνίδι.



Μόνος με το τέρμα.



Μάταιη η προσπάθεια του τερματοφύλακα.



Εναντίον της AC Milan στο G. Meazza.



Προσέξτε τις εκπληκτικές φωτοσκιάσεις του γηπέδου.

Προτού ξεκινήσετε να παίζετε, σας προσφέρονται μερικές επιπλέον επιλογές:

History: Η ιστορία όλων των τελικών των διασυλλογικών διοργανώσεων, με συνθέσεις των ομάδων και σκόρερ.

Database: Πληροφορίες για τις αγγλικές ομάδες και τους παίκτες τους (μίλησε κανείς για σωβινισμό;).

League Tracker: Σας επιτρέπει να σημειώσετε τη βαθμολογία του πραγματικού αγγλικού πρωταθλήματος και να την κρατήσετε ως αρχείο.

Football Quiz: Παιχνίδι γνώσεων γύρω από τα ποδοσφαιρικά τεκταινόμενα, κυρίως στην Αγγλία (και πάλι).

Virtual Competition: Δυνατότητα διοργάνωσης του δικού σας εικονικού πρωταθλήματος.

ΤΡΟΠΟΙ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ

Εδώ έγκειται η καινοτομία του παιχνιδιού, το οποίο καταρχήν μας δίνει τέσσερις τρόπους παιξίματος των αγώνων: Result (βλέπετε απλώς τα αποτέλεσμα), Brief (περιγραφή με κείμενο και απεικόνιση των θέσεων των παικτών στο γήπεδο), View (βλέπετε όλο το παιχνίδι όπως στο Premier Manager) και Interactive (συμμετέχετε ενεργά, καθώς ελέγχετε όλη την ομάδα σας, και παίζετε εσείς το παιχνίδι) - η καινοτομία που προανέφερα, κάτι που είχα να δω από το θρυλικό Player Manager της Anco στην Amiga! Το τελευταίο, βέβαια, αν και πολύ καινοτόμο για τα σημερινά παιχνίδια του είδους, είναι αυτό που με κάνει να σκέφτομαι αν ο τίτλος ανήκει 100% στην κατηγορία των manager games. Αυτό δε διότι με μία μέτρια ομάδα και μία σχετική εξοικείωση με το χειρισμό του (παρεμπιπτόντως να αναφέρω πως χρησιμοποιεί τα ίδια πλήκτρα με το FIFA 2000) μπορείτε να κατακτήσετε τα πάντα, ανεξάρτητα από την ποιότητα των παικτών που διαθέτετε. Χαρακτηριστικά, με τη Rotherham (ξεκίνησα από Γ' Αγγλίας) έχω κατακτήσει σε δύο χρονιές δύο Κύπελλα Αγγλίας, δύο League Cup, 1 UEFA και, φυσικά, τώρα βρίσκομαι στην πρώτη θέση της Α' Αγγλίας, κάτι που δεν μπορώ να υποστηρίξω πως θα κατάφερνα αν δεν είχα τον έλεγχο της ομάδας εντός του αγωνιστικού χώρου. Βέβαια, αν δεν χρησιμοποιήσετε καθόλου την εν λόγω επιλογή, τότε ναι, το παιχνίδι ανήκει 100% στον παραπάνω χώρο. Νομίζω, όμως, πως δεν θα το κάνετε πολλοί.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ - ΠΑΙΚΤΕΣ - ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Πέρα από τους παίκτες που θα απαρτίσουν την ομάδα σας, σημασία θα πρέπει να δώσετε και στο προσωπικό που θα σας πλαισιώσει. Ετσι, θα πρέπει να επιλέξετε τα κατάλληλα άτομα για τις ακόλουθες θέσεις:

Tactical Coach: Ο υπεύθυνος προπονητής για τον τομέα των τακτικών.

Fitness Coach: Ο υπεύθυνος προπονητής στον τομέα της φυσικής κατάστασης.

Goalkeeping Coach: Προπονητής τερματοφυλάκων.

Technical Coach: Ο υπεύθυνος προπονητής για τη βελτίωση της τεχνικής κατάρτισης των παικτών.

Club Doctor: Ο γιατρός της ομάδας.

Psychologist: Ο ψυχολόγος της ομάδας.

Chief Scout: Ο επικεφαλής "ανιχνευτής" σας.

Scout: Ο scout που κάνει όλη τη "βρώμικη" δουλειά της κατασκοπίας παικτών.

Youth Team Manager: Ο υπεύθυνος για τα τμήματα υποδομής του συλλόγου.

Youth Team Scout: Ο άνθρωπος που θα βρίσκει τους κατάλληλους παίκτες για το παραπάνω τμήμα.

Groundsman: Ο υπεύθυνος για την κατάσταση του γηπέδου σας και των έργων σε αυτό.

Εκτός των παραπάνω υπάρχει ένα επιπλέον πρόσωπο το οποίο δεν αλλάζει. Είναι ο Assistant σας (βοηθός), ο οποίος ειδικεύεται στο να σας δίνει πληροφορίες για ό,τι συμβαίνει στα αποδυτήρια (κοινώς... ρουφιάνος!). Με τον τρόπο αυτό μπορείτε να ξέρετε πότε κάποιος παίκτης είναι δυσαρεστημένος ή θέλει κάτι. Η ικανότητα των εκάστοτε προπονητών/βοηθών απεικονίζεται με αστέρια (από 1-5). Ανά-



Ο... "ρουφιάνος των αποδυτηρίων" εν δράσει!

ΟΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ακολουθούν οι επιλογές που καλείστε να επιλέξετε (εφόσον το επιθυμείτε), πριν να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

- **European National Competitions:** Και τα πέντε πρωταθλήματα του παιχνιδιού στη διάθεσή σας.
- **Receive Job Offers:** Η ενεργοποίησή της σας επιτρέπει να δέχεστε προτάσεις για δουλειά από άλλες ομάδες.
- **Automatic Finances:** Αυτόματη οικονομική διαχείριση.
- **Automatic Contract Renewal:** Αυτόματες ανανεώσεις συμβολαίων.
- **Automatic Tactics and Squad:** Αυτόματη επιλογή τακτικών και ομάδας (11άδας).
- **Players Age:** Η ενεργοποίησή της έχει ως αποτέλεσμα να μεγαλώνουν οι παίκτες με το πέρασμα του χρόνου.
- **International Calls:** Κλήση των παικτών στην Εθνική ομάδα τους.
- **Modular Construction of Stadium:** Δυνατότητα επέκτασης και βελτίωσης του γηπέδου σας.
- **Manager Between Seasons:** Ανάληψη εργασιών που αφορούν στην ομάδα κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού.
- **Initial Staff:** Με το που ξεκινάτε το παιχνίδι έχετε το προσωπικό σας έτοιμο.
- **Monthly Awards:** Τα βραβεία για τους καλύτερους παίκτες και προπονητές κάθε μήνα.
- **Championship Screens:** Βλέπετε ποιοι κατακτούν τα υπόλοιπα πρωταθλήματα.
- **Animated Staff:** Κίνηση των χαρακτήρων του προσωπικού σας.
- **Player Stats:** Καταγραφή των επιδόσεων των παικτών. Η ενεργοποίηση της επιλογής αυτής απαιτεί μεγάλη μνήμη.
- **Auto Save:** Αυτόματο σώσιμο του παιχνιδιού κάθε βδομάδα.
- **Progress Window:** Δείτε την πρόοδό σας.

λογες, βέβαια, με την ικανότητά τους θα είναι και οι απολαβές τους. Καλό θα ήταν από την αρχή να βρείτε και να προσλάβετε ικανό προσωπικό, καθώς η συμβολή του στην πορεία της ομάδας είναι πολύτιμη.

Αναφορικά με τους παίκτες τώρα. Για τον καθένα εμφανίζεται μία αναλυτική καρτέλα που περιλαμβάνει πολλές πληροφορίες για το άτομό του. Ετσι μπορείτε να δείτε, εκτός από τη θέση στην οποία αγωνίζεται, την ηλικία, το ύψος, το βάρος και τις επιδόσεις του σε συγκεκριμένους τομείς: speed (ταχύτητα), stamina (αντοχή), aggression (επιθετικότητα), quality (ποιότητα), fitness (φυσική κατάσταση), moral (ηθικό), handling (ικανότητα στις αποκρούσεις), tackling, passing, dribbling (νομίζω πως δεν χρειάζεται ιδιαίτερη επεξήγηση), heading (κεφαλιές), shooting (ικανότητα στο σουτ), penalty (πόσο καλά εκτελεί τα penalties), left free kicks, right free kicks (εκτέλεση φάουλ από αριστερά και δεξιά αντίστοιχα), left corners και right corners (εκτέλεση κόρνερ από αριστερά και δεξιά αντίστοιχα). Τα τελευταία μπορεί να φαντάζουν περιττά, αλλά είναι αρκετά σημαντικά καθώς όταν πρόκειται να εκτελέσετε μία στημένη φάση, σας ζητείται να ορίσετε τον παίκτη που θα την εκτελέσει. Η κλίμακα αξιολόγησής τους κυμαίνεται από το 1 (ελάχιστο) μέχρι το 100 (μέγιστη τιμή). Επιπλέον, εκτός από τα επιμέρους χαρακτηριστικά του παίκτη, υπάρχει το γενικό rating του (σε κλίμακα %).

Ολα τα τεχνικά χαρακτηριστικά των παικτών βελτιώνονται τόσο μέσα από τους αγώνες όσο και από την προπόνηση. Οπότε θα πρέπει να φτιάχνετε στην αρχή κάθε αγωνιστικής περιόδου ένα προπονητικό πρόγραμμα για τους παίκτες σας. Αν τώρα έχετε επιλέξει καλό τεχνικό team, μπορείτε να ορίσετε να φτιαχτεί αυτόματα από αυτούς ένα καλό πρόγραμμα.

Στον τομέα των τακτικών οι επιλογές είναι πολλές, καθώς θα βρείτε πολλά έτοιμα συστήματα, ενώ έχετε και τη δυνατότητα να τα τροποποιήσετε όπως εσείς θέλετε. Αν τώρα κάποιο από τα υπάρχοντα δεν σας ικανοποιεί, δεν έχετε παρά να φτιάξετε το δικό σας! Προσοχή, πάντως, θα πρέπει να δώσετε και στους ρόλους που μπορούν να παίξουν οι παίκτες σας στο γήπεδο, καθώς και στην απόδοσή τους σε κάθε θέση (απεικονίζεται και αυτή με % κλίμακα).



Ο σχεδιασμός των γηπέδων είναι εκπληκτικός. Εδώ βλέπετε το Highboury της Arsenal.

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ - ΜΕΤΑΓΡΑΦΕΣ

Ενα άλλο σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού είναι η οικονομική διαχείριση της ομάδας σας. Μην εκπλαγείτε εάν πηγαίνετε πολύ καλά και εντούτοις σας ανακοινωθεί η απόλυσή σας εξαιτίας οικονομικών χρεών. Ο συγκεκριμένος τομέας είναι από τους πλέον νευραλγικούς του τίτλου. Ειδικά αν επιλέξετε να ελέγχετε εσείς τα οικονομικά σας, θα χρειαστεί ιδιαίτερη προσοχή. Ενας καλός τρόπος εσόδων είναι οι διαφημιστικές πινακίδες στο γήπεδό σας. Οσο καλύτερα τα πηγαίνετε ως ομάδα τόσο μεγαλύτερο θα είναι το ενδιαφέρον που θα προσελκύετε από τους σπόνσορες. Επίσης, η πώληση μερικών παικτών που δεν χρειάζεστε δεν θα έβλαπτε. Προσοχή μόνο μην ξεκινήσετε τις σπατάλες για μεταγραφές και βελτίωση του γηπέδου σας από την αρχή. Φαίνεται πως ο οικονομικός τομέας φτιάχτηκε με τη βοήθεια ενός προσφάτως παραιτηθέντος προέδρου ομάδας της δικής μας Α' Εθνικής. Τέλος πάντων... Κάτι θα είδατε για βελτίωση γηπέδου. Είναι γεγονός πως μπορείτε σιγά σιγά να μετατρέψετε το μικρό επαρχιακό γήπεδό σας σε στολίδι. Μόνο που αυτό θα πάρει αρκετό καιρό και δεν γίνεται από τη μια μέρα στην άλλη. Το χτίσιμο των νέων κερκίδων είναι και πολυδάπανο και απαιτεί καιρό. Η καλύτερη περίοδος για κάτι τέτοιο είναι η καλοκαιρινή, κατά την οποία δεν υπάρχουν τρέχουσες αγωνιστικές υποχρεώσεις. Πέραν της χωρητικότητας, μπορείτε να βελτιώσετε πολλά άλλα πράγματα, όπως τους προβολείς, τον πίνακα του σκορ, τις θέσεις πάρκινγκ ή την πρόσβαση στο γήπεδο, μπορείτε να βάλετε under soil heating στο γρασίδι σας, να χτίσετε μαγαζιά αναμνηστικών και πολλά άλλα. Βλέπετε, λοιπόν, πως αν αναλάβετε την πλήρη διαχείριση της ομάδας, έχετε ομολογουμένως πολλές δουλειές να κάνετε.

Το μεταγραφικό σύστημα του παιχνιδιού είναι αρκετά ρεαλιστικό. Καταρχήν, υπάρχει πάντα μία λίστα με τους υπό παραχώρηση παίκτες. Αν, βέβαια, θέλετε κάποιον άλλο παίκτη, δεν έχετε παρά να πάτε στην ομάδα του και να του κάνετε τη σχετική πρόταση. Μπορείτε ακόμη -αν θέλετε- να τους θέσετε υπό την παρακολούθηση του scout σας, ο οποίος θα σας ενημερώνει τόσο για την απόδοσή τους όσο και για τα οικονομικά στοιχεία τους (αξία, μισθός κ.λπ.). Καλό θα ήταν να κοιτάξετε για παίκτες



Τροποποιώντας τις τακτικές της ομάδας.



Πήραμε το Ευρωπαϊκό...

νεαρής ηλικίας, με μέσο όρο ικανοτήτων το 50%, και σε λογικές τιμές (αν έχετε μικρή ομάδα). Καμιά φορά μπορεί να συμφωνήσετε και με την ομάδα και με τον παίκτη που σας ενδιαφέρει, αλλά ο τελευταίος ξαφνικά ίσως να θέλει περισσότερα χρήματα για να υπογράψει. Στο χέρι σας είναι το τι θα κάνετε σε αυτήν την περίπτωση: θα του κάνετε το χατίρι, θα παραμείνετε στην αρχική σας προσφορά ή θα την ακυρώσετε; Οπως και να έχει, οι μεταγραφές παικτών ήταν και θα είναι ένα φλέγον ζήτημα. Προσοχή επίσης στους παίκτες των οποίων τα συμβόλαια τελειώνουν, καθώς μπορεί να χάσετε έναν δικό σας, αν δε το ανανεώσετε έγκαιρα, και βέβαια να αποκτήσετε κάποιον άλλο παίκτη με ελεύθερη μεταγραφή.

GAMEPLAY - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Μία και στο παιχνίδι έχετε πλέον ενεργό συμμετοχή (παίξιμο), οι προαναφερθέντες τομείς χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής. Ξεκινάμε, λοιπόν, με τον σημαντικότερο, το gameplay. Ο χειρισμός, όπως τονίστηκε, γίνεται με τα ίδια πλήκτρα που χρησιμοποιούμε και στο FIFA 2000. Το θέμα είναι η ανταπόκριση των παικτών στις "εντολές" που τους δίνουμε, η οποία δεν είναι η ιδανική. Πολλές φορές, στην προσπάθεια να κινήσετε έναν παίκτη προς την μπάλα, αυτός θα αντιδρά λες και μόλις βγήκε από κάποιο bar. Αν έχετε δει μεθυσμένο να περπατά, θα καταλάβετε τι εννοώ. Πέραν τούτου η ανταπόκριση στα τάκλιν δεν είναι πάντα άμεση και συχνά δίνεται η εντύπωση πως ο αντίπαλος είναι άυλος! Με τον καιρό, όμως, αυτά συνηθίζονται. Από τη στιγμή που ελέγχετε εσείς το παιχνίδι, είναι πολύ εύκολο να βάζετε γκολ, καθώς υπάρχουν συγκεκριμένοι τρόποι επίτευξής του, οι οποίο σπάνια δεν πετυχαίνουν, όπως με παράλληλη κίνηση προς το τέρμα, μέχρι να αναγκάσετε τον αντίπαλο τερματοφύλακα να βγει για... μανιτάρια, ή και με διαγώνια μακρινά σουτ. Προσοχή, όμως, διότι όσο εύκολα μπορείτε να βάλετε γκολ, άλλο τόσο εύκολα μπορεί και να δεχτείτε. Γενικά και οι τερματοφύλακες δεν είναι ιδιαίτερα προσεγμένοι ως προς τις αντιδράσεις τους. Ακόμη στον τομέα του gameplay υπάρχει ένα πολύ ενοχλητικό bug: Πολλές φορές θα βάζει γκολ κάποιος παίκτης και αυτό θα χρεώνεται σε έναν εντελώς άσχετο με τη φάση! Τέλος, υπάρχουν συνολικά 15 κάμερες για να παρακολουθείτε το παιχνίδι.

Ως προς τα γραφικά, η ποιότητά τους κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα και είναι πανομοιότυπα με αυτά του Premier Manager 99 (ίσως να επαναλαμβάνομαι πού και πού, αλλά τι άλλο μπορώ να κάνω με τις ομοιότητες που εντοπίζω;). Υποστηρίζονται πολλές αναλύσεις οθόνης καθώς και 3D επιτάχυνση. Ο τομέας στον οποίο έχει γίνει ιδιαίτερα καλή δουλειά είναι η σχεδίαση και η απεικόνιση των γηπέδων! Εδώ η ομάδα της Dinamic τα έχει δώσει όλα. Μάλιστα, αν είχε προσεχθεί και ο σχεδιασμός των φιλάθλων στις εξέδρες, θα έγραφα ίσως για τα καλύτερα γήπεδα που έχω δει ποτέ σε παιχνίδι. Τα δε καιρικά εφέ είναι πολύ καλά, με επιτυχημένους χρωματισμούς ανάλογους της ατμόσφαιρας. Τα πρόσωπα των παικτών (τουλάχιστον των γνωστών) αποδίδονται σχετικά καλά, αλλά όχι άψογα. Στα θετικά, πάντως, συγκαταλέγεται και η απεικόνισή τους ανάλογα με το ύψος και το βάρος τους.

Ο ήχος κινείται σε μέτρια επίπεδα, καθώς περιέχει πολλά λάθη. Υπάρχει βέβαια μετάδοση του αγώνα και ηχητικά εφέ που αφορούν τόσο στον κόσμο στις κερκίδες όσο και στις καιρικές συνθήκες (αστραπές και βροντές). Οχι ότι είναι άσχημα ποιοτικά, αλλά συνήθως είναι ολίγον... ετεροχρονισμένα! Μπορεί, δηλαδή, να μπει κάποιο γκολ και ο εκφωνητής να λέει κάτι άλλο εκείνη τη στιγμή. Πρώτα θα τελειώσει αυτό που λέει και ύστερα θα πει πως μπήκε γκολ. Μάλιστα και ο κόσμος αρχίζει να πανηγυρίζει από το replay και μετά! Αν θέλετε, πάντως, μπορείτε κάλλιστα να απενεργοποιήσετε τη μετάδοση από το μενού μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι. Δυστυχώς, δεν δόθηκε μεγάλη προσοχή στον ηχητικό τομέα, αν και υποστηρίζονται πολλά πρότυπα 3D ήχου (π.χ. EAX).

ΓΕΝΙΚΑ

Το EuroLeague Football μπορεί να χαρακτηριστεί ως μία "χρυσή μετριότητα", καθώς ναι μεν θα κάνει μερικούς από εσάς να ασχοληθείτε μαζί του, αλλά όχι για πάρα πολύ καιρό. Επιπλέον, η ευκολία του χειρισμού θα σας στρέψει γρήγορα σε κάτι άλλο. Χωρίς να είναι για "πέταμα", δεν διαθέτει το ανάλογο βάθος για να σταθεί γερά στο χώρο των manager games. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
GAMEPLAY	75
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	63
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	78

71



Ενα παιχνίδι με ενδιαφέροντα στοιχεία, που όμως θέλει ακόμα πολλή δουλειά.

Business Tycoon & Wall Street TYCOON

Παρακολουθείτε ανελλιπώς το χρηματιστήριο, αλλά δεν έχετε χρήματα για να παίξετε; Κάνετε επιτυχημένες προβλέψεις, αλλά δεν υπάρχει κανείς για να τις κάνει πράξη; Θέλετε να γίνετε Bill Gates στη θέση του Bill Gates - κοινώς να δημιουργήσετε μονοπώλιο; Τότε, σύμφωνα με τη Ubisoft, αυτά είναι τα παιχνίδια για εσάς: Business Tycoon και Wall Street Tycoon...

ΕΤΑΙΡΙΑ
UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 100MHz (166MHz προτεινόμενος), 16MB RAM, κάρτα γραφικών SVGA, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου, Windows95/98/NT

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@mailcity.com

Business Tycoon

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Wall Street Tycoon

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Λόγω του παρεμφερούς στόχου που έχουν τα δύο παιχνίδια (world domination χρησιμοποιώντας ως μέσο την οικονομική επικράτηση...), αποφασίσαμε να τα παρουσιάσουμε σε ένα άρθρο. Ας δούμε, λοιπόν, αν τα Business Tycoon και Wall Street Tycoon μπορούν να συγκριθούν με "ομοειδείς" τίτλους, όπως π.χ. τα Railroad και Transport Tycoon.

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Στο Business Tycoon σκοπός είναι η κατάκτηση του κόσμου, χτίζοντας μία τεράστια εμπορική αυτοκρατορία και δημιουργώντας μονοπώλιο στην αγορά που θα επιλέξετε να παίξετε. Στο Wall Street Tycoon σκοπός είναι η απόκτηση χρημάτων, πολλών χρημάτων, μέσα από τη χρηματιστηριακή αγορά. Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα. Καταρχήν, δεν είστε μόνοι στον κόσμο. Υπάρχουν αρκετοί ανταγωνιστές που περιμένουν να κάνετε το μοιραίο λάθος, και να είστε σίγουροι πως θα είναι εκεί για να το εκμεταλλευτούν. Ας μην ξεχνάτε πως επιχειρήσεις σημαίνει πόλεμος, συνεπώς πρέπει να είστε προετοιμασμένοι για κάθε ενδεχόμενο. Ας περάσουμε, όμως, μετά τη δαιδαλώδη εγκατάσταση και των δύο παιχνιδιών (από 50MB το καθένα περίπου...) στην ανάλυση των τεχνικών χαρακτηριστικών τους ξεκινώντας με τα...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Μμμμ... καλώς ή κακώς τα παιχνίδια

B U S I N E S S   T Y C O O N



Το μονοπώλιο της PC-Master Inc. είναι γεγονός...



Ο κόσμος κοκκινίζει καθώς περνά υπό την εμπορική "κατοχή" μου...

αυτά είναι στρατηγικής. Τούτο σημαίνει πως τα γραφικά δεν είναι η άμεση προτεραιότητα, όπως άλλωστε φαίνεται από την πρώτη στιγμή. Εν έτει 2000 και τα παιχνίδια αυτά δεν έχουν εισαγωγή. Σίγουρα ήταν κάτι που με προδιέθεσε αρνητικά απέναντι και στα δύο παιχνίδια. Αφού, λοιπόν, προσπεράσετε την ανύπαρκτη εισαγωγή (υπάρχει μόνο το σήμα της παραγωγού εταιρίας Ubisoft), θα δείτε ένα μενού, λειτουργικό μεν αλλά πολύ φτωχό. Οι υπόλοιπες στατικές εικόνες χαρακτηρίζονται αρκετά καλές και ξεκούραστες. Πάντως, σε καμία περίπτωση δεν είναι εξαιρετικές - απλώς λειτουργικές. Μάλιστα, συχνά το γενικότερο σκηνικό θα σας θυμίσει παιχνίδι που φτιάχτηκε τελείως πρόχειρα. Ειδικά το Wall Street Tycoon θα σας φέρει στο νου παράθυρο εφαρμογής των Windows. Γενικότερα, πάντως, τα γραφικά και των δύο τίτλων είναι μιας άλλης εποχής. Θα επαναφέρουν μνήμες παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν τουλάχιστον πριν από δύο με τρία χρόνια. Αν παρατηρήσετε το είδος των αρχείων που αντιγράφονται στο σκληρό σας κατά την εγκατάσταση, θα διαπιστώσετε πως οι εικόνες είναι .bmp μορφής. Είναι βέβαιο ότι σε αυτόν τον τομέα θα μπορούσαν να γίνουν πολύ περισσότερα από την προγραμματιστική ομάδα των δύο τίτλων, ώστε το τελικό αποτέλεσμα να ήταν καλύτερο. Δυστυχώς ή ευτυχώς δεν υπάρχει λόγος να ασχοληθούμε περισσότερο με τα γραφικά, αφού δεν είναι σε θέση να προσφέρουν ουδεμία απολύτως συγκίνηση στους επίδοξους αγοραστές.

ΗΧΟΣ

Στη συνέχεια κάθε κομμάτι του άρθρου θα χωρίζεται σε δύο μέρη, προκειμένου να μπορέσετε να καταλάβετε καλύτερα τα θετικά και τα αρνητικά κάθε παιχνιδιού.

Business Tycoon: Και ο ήχος απέχει μακράν από το να χαρακτηριστεί έστω και καλός. Ισως σκοπός των δημιουργών ήταν η παρουσίαση ενός παιχνιδιού με λιτά γραφικά και ήχο, που όμως θα ήταν λειτουργικό. Κατά ένα μεγάλο ποσοστό πέτυχαν το στόχο τους, αν αυτό είχαν στο μυαλό τους, πλην όμως πλέον βρισκόμαστε στο χάραμα του 21ου αιώνα και η επιστήμη των υπολογιστών έχει προχωρήσει τόσο που απαιτούμε καλύτερα αποτελέσματα και στον ήχο. Αν οι παραγωγές πρόκειται να έχουν τέτοια ποιότητα, ποιος ο λόγος να πληρώνουμε κάθε τρεις και λίγο ένα ανατρεπόμενο λεφτά για να έχουμε ένα αξιοπρεπές μηχάνημα; Τα γράφω αυτά διότι κάποτε το "must" στον ήχο ήταν η SoundBlaster 16bit, η οποία σήμερα συναντάται μόνο σε μουσεία. Γιατί να βάλουμε, λοιπόν, την Platinum, αν ο ήχος πρόκειται να είναι τέτοιος; Η μουσική επένδυση του τίτλου είναι φτωχή και οι ατάκες που χρησιμοποιούν οι sales executives που βρίσκονται στις υπηρεσίες σας ανύπαρκτες. Πρόσεξα μόνο μία και, αν έκανα λάθος, ζήτημα να είναι παραπάνω από τρεις-τέσσερις. Αυτό το στοιχείο είναι, κατά την προσωπική μου άποψη, τραγικό για τον ήχο ενός παιχνιδιού. Μπορώ να θυμηθώ πλήθος παιχνιδιών αρκετά παλαιότερων εποχών που είχαν καταπληκτικό speech και με πολλές ατάκες. Αλλο ένα στοιχείο που δεν προσέχθηκε όσο θα έπρεπε από την εταιρία.

Wall Street Tycoon: Σε αυτή την περίπτωση ισχύει περίπου ό,τι έγραψα προηγουμένως με μία εξαίρεση: Χωρίς να είμαι υπερβολικός [καλά, ίσως να είμαι και λίγο :)...], η κατάσταση είναι λίίίγο χειρότερη. Τα μουσικά κομμάτια είναι κατά τι πιο περιορισμένα, οι δε ήχοι το ίδιο. Το μόνο που θα ακούτε και στο οποίο θα έχετε την προσοχή σας είναι ένας τύπος που μονότονα ανακοινώνει τις ειδήσεις που πιθανόν να καθορίσουν την πορεία του χρηματιστηριακού δείκτη στο άμεσο μέλλον. Εδώ, βέβαια, υπάρχει και το ελαφρυντικό ότι στο χρηματιστήριο δεν χωρούν πολλές καινοτομίες, μια και σκοπός είναι η παρακολούθηση των ειδήσεων και οι σωστότερες και ταχύτερες κινήσεις και όχι κάποια εκπαιδευτική εκδρομή.

Αρκετά και με τον ήχο, όμως. Ας περάσουμε στην ουσία των δύο παιχνιδιών που δεν είναι άλλη από το...

GAMEPLAY

Business Tycoon: Με λίγες λέξεις θα το χαρακτήριζα απλό, γρήγορο και αρκετά εύχρηστο. Σε γενικές γραμμές, δεν παρατήρησα κάτι ικανό να σας προβληματίσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Σε αυτόν τον τομέα θα πρέπει να παραδεχθώ πως ο σκοπός επετεύχθη σχεδόν πλήρως. Γράφω "σχεδόν" διότι θεωρώ πως πάντα υπάρχουν περιθώρια βελτίωσης. Υπάρχουν πέντε επίπεδα δυσκολίας, στα οποία η δυσκολία είναι αρκετά καλά διαμορφωμένη. Το Beginner, για παράδειγμα, είναι εξαιρετικά εύκολο και αποτελεί ιδανικό ξεκίνημα για οποιονδήποτε. Οι άλλες βαθμίδες δυσκολίας βρίσκονται εκεί, έτσι ώστε όταν μάθετε τα μυστικά του παιχνιδιού να μπορέσετε να αντιμετωπίσετε ισχυρότερους αντιπάλους (υψηλότερο επίπεδο δυσκολίας...). Με ένα διπλό κλικ έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε οποιαδήποτε επιλογή του τίτλου. Ας δούμε μερικές...

Καταρχήν, με την έναρξη μπορείτε να επιλέξετε τη δημιουργία νέας εταιρίας. Επειτα, επιλέγετε το όνομά της, τον αριθμό των ανταγωνιστών σας, το προϊόν από τα τρία διαθέσιμα που θα κατασκευάζετε και τον κόσμο στον οποίο θα παίξετε. Τι εννοώ θα το καταλάβετε από τις εικόνες που συνοδεύουν το άρθρο. Θετικό στοιχείο είναι η δυνατότητα επιλογής του είδους της εταιρίας σας.

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΝΟΣ... BUSINESS TYCOON



Ο υπολογιστής που εμπορεύομαι ενώ εξελίσσεται.



Οι διαφημιστές μου και η καμπάνια που έχω ξεκινήσει.



Και τα γραφήματα πρώτο με βγάζουν...



Τα γραφεία σας στο Business Tycoon και πώς μπορούν να γίνουν.

Μπορείτε, δηλαδή, να επιλέξετε αν θα έχετε καλούς εργάτες, διαφημιστές ή ερευνητές νέων τεχνολογιών. Καλή ως επιλογή, αλλά περιορισμένη. Οταν τελειώσετε με αυτά, ξεκινά το παιχνίδι. Αρχικά έχετε μόνο μία περιοχή από αυτές στις οποίες είναι χωρισμένος ο κόσμος και έναν sales executive. Σταδιακά μπορείτε να ερευνάτε νέες περιοχές, να επεκτείνετε τις αγορές σας, να αυξάνετε τα έσοδά σας προσελκύοντας νέους sales executives και πάει λέγοντας. Ετσι, παράλληλα με τη βελτίωση του προϊόντος που εμπορεύεστε μέσω των researches και τη διαφήμιση, θα μπορέσετε να κάνετε το προϊόν πιο ανταγωνιστικό και να εγκαθιδρύσετε μονοπώλιο ("My name is Gates... Bill Gates..."). Αυτό καθορίζεται από το ποσοστό του κόσμου που ψωνίζει από εσάς. Οταν φτάσετε σε ένα συγκεκριμένο ποσοστό "κατοχής" της αγοράς του κόσμου, το παιχνίδι ολοκληρώνεται. Βέβαια, σας υπενθυμίζω πως σε αυτή την προσπάθεια δεν είστε μόνοι. Υπάρχουν και οι ανταγωνιστές σας, οι οποίοι δεν πρόκειται να κάτσουν με σταυρωμένα χέρια βλέποντάς σας να αναπτύσσεστε. Θα σας κάνουν μέχρι και αρνητική διαφήμιση, θα σας μποϊκοτάρουν και θα χρησιμοποιήσουν τις wild cards που έχουν προκειμένου να σας εμποδίσουν. Οι wild cards είναι κάρτες που παίρνετε κάθε αρχή του έτους (μία το χρόνο...), είναι δε ικανές να αλλάξουν τη ροή του παιχνιδιού. Εννοείται πως μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε και εσείς. Μην ξεχνάτε πως οι επιχειρήσεις είναι πόλεμος και σε έναν πόλεμο όλα επιτρέπονται. Και μια που το παιχνίδι κυκλοφόρησε στην εποχή της διαρκούς δικτυακής ανάπτυξης, δεν θα μπορούσε να μην υποστηρίζει παίξιμο μέσω Internet. Αν, λοιπόν, διαπιστώσετε κάποια στιγμή ότι ο υπολογιστής έπαψε να είναι αρκετά ισχυρός αντίπαλος για εσάς, μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας μέσω του stardock.net απέναντι σε πραγματικούς παίκτες. Από το stardock.net επίσης είναι δυνατόν να παίρνετε και τις αναβαθμίσεις του παιχνιδιού που ίσως κυκλοφορήσουν. Δεν θα επεκταθούμε περισσότερο, μια και το manual του είναι αρκετά κατατοπιστικό.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

BUSINESS TYCOON

ΓΡΑΦΙΚΑ	61
ΗΧΟΣ	56
GAMEPLAY	75
ΑΝΤΟΧΗ	72
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	80

64



Αν δεν ζητάτε καλά γραφικά και ήχο και έχετε επιχειρηματικό δαιμόνιο, τότε αυτό είναι για εσάς.

Wall Street Tycoon: Το gameplay είναι και εδώ ίσως το δυνατότερο σημείο του τίτλου. Μάλιστα, στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι πολύ απλό. Ολο το παιχνίδι βρίσκεται και εξελίσσεται σε μία οθόνη. Δεν γνωρίζω κατά πόσο σας ξενίζει αυτό, πάντως είναι γεγονός. Σε μία οθόνη υπάρχει ο χρηματιστηριακός δείκτης, η πορεία των -μόλις- 14 μετοχών του παιχνιδιού, οι εκάστοτε ειδήσεις που βλέπουν το φως της δημοσιότητας και η συνολική πορεία των μετοχών σε διάγραμμα, μαζί με το διάγραμμα του portfolio που διαχειρίζεστε. Σίγουρα είναι αρνητικό για τα γραφικά και τη συνολικότερη εικόνα του τίτλου, ωστόσο είναι το μόνο που θα βόλευε στη φυσιογνωμία του παιχνιδιού, αφού από τη φύση του ο εξομοιωτής του χρηματιστηρίου πρέπει να σου δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθείς άμεσα όλα τα στοιχεία που σου χρειάζονται προκειμένου να κάνεις τις επενδύσεις που θέλεις. Ισως οι πολλές οθόνες να ήταν πιο ελκυστικές, θα ήταν όμως αδύνατο να πραγματοποιηθούν γρήγορα ορισμένες κινήσεις. Να είστε σίγουροι πως το ρητό "ο χρόνος είναι χρήμα" έχει λεχθεί... για το χρηματιστήριο. Και επειδή όταν ελέχθη δεν υπήρχε ακόμα, ήταν σίγουρα προφητικό. Ας δούμε, όμως, μερικές από τις διαθέσιμες επιλογές.

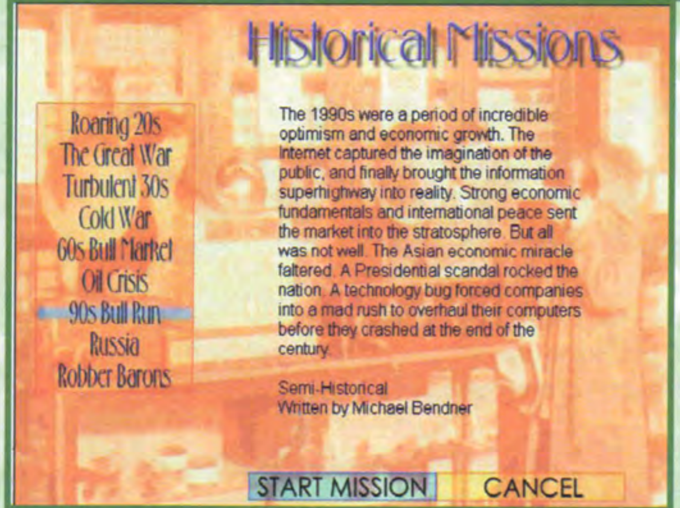
Στην εισαγωγική οθόνη υπάρχουν οι: Tutorial, Historical, Simulated, Internet, Multiplayer και Saved. Ακόμα, υπάρχουν οι Web Pages οι σχετικές με το παιχνίδι, μια σύντομη ιστορία της Wall Street καθώς και οι επιλογές High-scores, Credits και Exit. Οι τελευταίες είναι προφανείς, οπότε θα ασχοληθούμε με τις πρώτες. Η Tutorial αποτελείται κυρίως από ένα βιντεάκι 7 λεπτών περίπου που εξηγεί τις βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού. Οι κύριες επιλογές του single player είναι οι Historical και Simulated. Στη μεν πρώτη υπάρχουν 14 αποστολές, οι οποίες διαρκούν περίπου 30 λεπτά και έχουν μισο-ιστορικά στοιχεία. Σε αυτές τα γεγονότα που παρουσιάζονται καθώς και οι μετοχές έχουν κάποια ιστορικά στοιχεία, μια και αναφέρονται σε περιόδους του χρηματιστηρίου παρελθόντων ετών. Στη δεύτερη (Simulated), για να παίξετε, ενεργοποιείται ένας αλγόριθμος που περιέχει το παιχνίδι, βασίζεται σε ένα εξελιγμένο οικονομικό μοντέλο και κατασκευάζει μία αποστολή, διαφορετική κάθε φορά. Πάντως, για όποιον έχει σύνδεση στο Internet, η αντίστοιχη επιλογή είναι πολύ καλή. Σας δίνει τη δυνατότητα να διαχειριστείτε μετοχές σε πραγματικό χρόνο. Με άλλες λέξεις, τα στοιχεία που εμφανίζονται είναι τα ίδια που παρουσιάζονται και στον πίνακα της Wall Street. Ομολογουμένως πολύ καλή επιλογή, αφού μπορείτε να διαπιστώσετε τις επιχειρηματικές ικανότητές σας χωρίς ίχνος πραγματικού κινδύνου.

Δεν θα επεκταθούμε άλλο στις επιλογές των δύο παιχνιδιών, καθώς κάτι πρέπει να μείνει για να το ανακαλύψετε μόνοι σας.

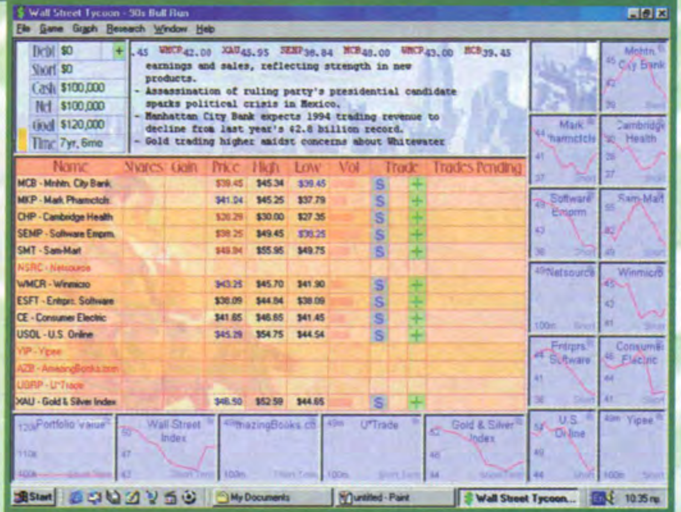
ΕΘΙΣΜΟΣ

Οπως θα διαπιστώσατε μέχρι το σημείο αυτό, η άποψη που διαμόρφωσα παίζοντας τα δύο παιχνίδια δεν ήταν η καλύτερη δυνατή. Παρ' όλα αυτά, έφτασε η ώρα να ανατραπούν μερικές από τις εντυπώσεις που δημιουργήθηκαν προηγουμένως. Αυτό που θα προξενήσει εντύπωση σε όποιον τελικά ασχοληθεί με τους δύο τίτλους είναι ο ανεξήγητα υψηλός εθισμός, ειδικά δε στο Wall Street Tycoon. Ενώ στο Business Tycoon θα χρειαστεί να αυξήσετε το βαθμό δυσκολίας προκειμένου να μη χάσετε το ενδιαφέρον σας (ώστε να αυξηθεί το AI των αντιπάλων και να μη λειτουργούν ως θύματα, όπως στο Beginner...), το Wall Street Tycoon -με την προϋπόθεση πως έχετε κάποια "λόξα" με τα οικονομικά και το χρηματιστήριο (όπως ο γράφων...)- υπόσχεται να σας

W A L L   S T R E E T   T Y C O O N



Μερικά στοιχεία για μία από τις ιστορικές αποστολές.



Η μοναδική οθόνη του παιχνιδιού.

καθηλώσει για ώρες. Συχνά θα παρατηρήσετε τον εαυτό σας να έχει αποκοπεί από το περιβάλλον και να ασχολείται μόνο με τις ειδήσεις που εμφανίζονται μπροστά του, αλλά και με τις πιθανές ευκαιρίες που κρύβονται πίσω από αυτές. Βέβαια, θεωρώ πως η ύπαρξη συγκεκριμένου σεναρίου θα βελτίωνε την εικόνα των παιχνιδιών. Σε γενικές γραμμές, το όλο σύστημα θυμίζει skirmish αποστολές (για να χρησιμοποιήσουμε και όρο από τα strategies, μια και τα παιχνίδια είναι strategy-simulators). Πάντως, ακόμη και έτσι προκαλούν το ενδιαφέρον σε ικανοποιητικό βαθμό.

Καθώς ο χώρος που μου παραχωρήθηκε για την παρουσίαση των δύο παιχνιδιών πλησιάζει προς το τέλος του, είναι ευκαιρία να κάνω μία ανακεφαλαίωση των βασικών χαρακτηριστικών τους.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Παίρνοντας από τον αγαπητό και λατρευτό και... και... και ...μπλα, μπλα, μπλα αρχισυντάκτη τα δύο παιχνίδια ήμουν γεμάτος από έναν συγκρατημένο ενθουσιασμό. Εχοντας στο νου μου κυρίως το Transport Tycoon και το Railroad Tycoon, θεώρησα πως και αυτά θα ήταν παραγωγές τουλάχιστον αυτού του επιπέδου. Αρχικά απογοητεύτηκα τόσο που σκόπευα να θάψω τους δύο τίτλους αρκετά μέτρα κάτω από τη γη. Δεν είναι δυνατόν να βρισκόμαστε στο έτος 2000 και να προσφέρονται στους επίδοξους αγοραστές/πελάτες/χρήστες παραγωγές τέτοιας ποιότητας τόσο ως προς τον ήχο όσο και ως προς τα γραφικά. Στην πορεία, όμως, αναγκάστηκα να αλλάξω ελαφρώς άποψη. Αποτέλεσμα αυτού; Η εικόνα που είχα



Mission Briefing. Απαραίτητο πριν από την έναρξη μίας αποστολής.

σχηματίσει βελτιώθηκε σημαντικά. Ο κυριότερος λόγος δεν ήταν άλλος από τον εθισμό. Κακά τα ψέματα, τα παιχνίδια από τεχνολογικής άποψης βρίσκονται πολύ πίσω από τα standards της σύγχρονης εποχής. Παρ' όλα αυτά, έχουν πιθανότητες να αποκτήσουν το δικό τους κοινό, διότι η προσπάθεια εξομοίωσης του δύσκολου κόσμου των επιχειρήσεων και του χρηματιστηρίου έχει προσεγγιστεί ικανοποιητικά. Αναμφίβολα είναι αρνητικό το γεγονός πως απευθύνονται σε περιορισμένο αριθμό αγοραστών. Ισως αυτός είναι ο λόγος που αφήνουν την εντύπωση προχειροδουλειάς σε όποιον ασχοληθεί μαζί τους. Δεν μπορώ να δεχτώ, βέβαια, πως η χαμηλή ποιότητα του ήχου και των γραφικών επιδιώχθηκε προκειμένου να κάνει τα παιχνίδια προσιτά σε όλους τους κατόχους υπολογιστών, αφού, αν δεν το προσέξατε, οι ελάχιστες απαιτήσεις είναι P-100MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM κ.λπ.

Ολοκληρώνοντας, τόσο το Business Tycoon όσο και το Wall Street Tycoon είναι παιχνίδια πεπαλαιωμένης τεχνολογίας που δίνουν την αίσθηση projects εγκαταλειμμένων που βγήκαν ξαφνικά από το συρτάρι και τα οποία θα στηρίξουν την όποια επιτυχία τους στον εθισμό που είναι σε θέση να προσφέρουν σε όποιον έχει το "μικρόβιο" του χρήματος μέσα του. Ισως μάλιστα (αν και πολύ αμφιβάλλω...) να αποτελέσουν εναλλακτική λύση για όσους χρησιμοποιούν ακόμα απλούς Pentium και δεν σκέφτονται σύντομα (τι σύντομα, από χθες δηλαδή...) τη λύση της αναβάθμισης. Οι υπόλοιποι θα προσπεράσουν χωρίς καν να αντιληφθούν τι ήταν αυτό που προσπέρασαν.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

WALL STREET TYCOON

ΓΡΑΦΙΚΑ	54
ΗΧΟΣ	54
GAMEPLAY	63
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	80

58

Μόνο αν είστε φαν του χρηματιστηρίου ή έχετε πολύ αργό μηχάνημα στο οποίο δεν τρέχει τίποτε άλλο.

TEST DRIVE 6

Σίγουρα ο τίτλος σάς λέει πολλά. Δεν πιστεύω πως υπάρχουν gamers που δεν έχουν ακούσει το όνομα Test Drive, μία σειρά race arcade/simulators, η οποία εισήγαγε αρκετές καινοτομίες στο χώρο φέρνοντας επανάσταση.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

"Τα στοιχήματα ήδη είχαν 'πέσει'. Το ελάχιστο ποσό που θα έβαζε ο καθένας ήταν 600 δολάρια. Ο νικητής θα κέρδιζε $1.000, ο δεύτερος $600 και ο τρίτος $150. Οι υπόλοιποι μάλλον τίποτα! Ο τόπος στον οποίο θα λάμβανε χώρα ο αγώνας ήταν το Λονδίνο. Με προβλημάτιζε ιδιαίτερα αυτό, διότι εκεί οδηγούν ανάποδα και φοβόμουν πως συχνά πυκνά ασυναίσθητα θα οδηγούσα στο αντίθετο ρεύμα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ενα άλλο πρόβλημα που προέκυψε ήταν ότι η αστυνομία είχε πληροφορηθεί για αυτόν τον παράνομο αγώνα και, φυσικά, θα αποτελούσε ακόμα μία τροχοπέδη στις προσπάθειές μας. Το καλό ήταν πως δεν γνώριζαν το σημείο εκκίνησης, αλλά σίγουρα θα είχαν αυξημένες περιπολίες και τα μπλοκ των προστίμων ανά χείρας (όπως συνήθως ο Βαγγέλης κρατά το μαστίγιο). Δυστυχώς, δεν μπορούσαμε την προκειμένη στιγμή να μεταφέρουμε σε άλλο τόπο τον αγώνα. Ετσι μπήκα στο καλογυαλισμένο και φρεσκοπλυμένο Audi Coupe TT μου και άρχισα να μαρσάρω τη μηχανή επιδεικτικά.

Το σήμα της εκκίνησης δίνεται και το γκάζι κολλά στο πάτωμα, ενώ τα λάστιχα στριγκλίζουν στην άσφαλτο αφήνοντας φυσικά ίχνη. Ο συναγωνισμός είναι πολύ έντονος από τα πρώτα κιόλας μέτρα, κάτι το οποίο φάνηκε όταν ένα Ford Super Stallion με έκλεισε στη στροφή πέφτοντας με τα πλάγια στον τοίχο. Κρίμα... και μόλις το είχα γυαλίσει. Εμεινα τελευταίος και προσπαθούσα να επανέλθω. Υπήρχε μία απότομη στροφή, όμως, και αναγκάστηκα να πατήσω φρένο, αλλιώς το αυτοκίνητο θα ανατρεπόταν από το ψηλό κράσπεδο που υπήρχε στην άκρη του δρόμου και θα έπεφτα πάνω του. Ευτυχώς όμως, διότι αμέσως μετά υπήρχε μία διασταύρωση και ήδη τρεις από τους αγωνιζομένους είχαν πέσει σε ισάριθμα αυτοκίνητα, έχοντας προκαλέσει χάος. Εν τω μεταξύ είχε κάνει την εμφάνισή της η αστυνομία. Με γρήγορες και επιδέξιες κινήσεις απέφυγα την καραμπόλα και συνέχισα για την πρώτη θέση..."

Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα όταν ξεκινάτε έναν αγώνα στο Test Drive 6. Το έκτο sequel της ιστορικής σειράς έρχεται σε μία χρονική στιγμή που στο στυλ αυτό των racing games επικρατεί ο άλλος κολοσσός ονόματι Need For Speed 5: Porsche Unleashed. Το Test Drive 6 δεν αντιμετωπίζει μόνο την πρόκληση να υποσκελίσει το βασικό ανταγωνιστή του, αλλά και να κρατήσει ψηλά το όνομα Test Drive. Για την ιστορία αναφέρουμε ότι το πρώτο Test Drive είχε κυκλοφορήσει προς τα τέλη της δεκαετίας του '80 στην Amiga, εισάγοντας πραγματικά στοιχεία, τα οποία εκείνη την εποχή ήταν πρωτόγνωρα και που, φυσικά, μερικά χρόνια μετά έγιναν must για τα σοβαρά παιχνίδια του είδους. Ηταν ένα πραγματικό race

ΕΤΑΙΡΙΑ
INFOGRAMES/PITBULL SYNDICATE/CRYO INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX στα 233MHz, 32MB RAM, 3D κάρτα γραφικών 4 MB



Λίγο πριν από την εκκίνηση.



Κατά την αγορά του αυτοκινήτου - εδώ δεν έχει δόσεις με χαμηλό επιτόκιο.



Πάλι έμεινα πίσω.



Πάρ' τον κάτω.

simulation, καθώς τα αυτοκίνητα τα οδηγούσες από τη θέση του οδηγού. Επιπλέον, το καθένα από αυτά είχε το δικό του ξεχωριστό ταμπλό και φυσική οδική συμπεριφορά, κάτι το οποίο δεν είχαμε δει μέχρι τότε, ενώ εντυπωσιακό ήταν και το στοιχείο της καταδίωξης από την τροχαία, όπως και το "μπιλιετάκι" που αυτή έκοβε. Θυμάμαι, μάλιστα, ότι μετά από λίγο είχε κυκλοφορήσει και στον Amstrad, χωρίς φυσικά να τίθεται θέμα σύγκρισης με τη μεγάλη κυρία που λεγόταν Amiga.

Από την άλλη μεριά, το Need For Speed, αν και ξεκίνησε αρκετά αργότερα, κάπου μέσα στο 1994, έφερε τις δικές του καινοτομίες, καταλαμβάνοντας μία θέση στο πάνθεον με τα καλύτερα games της κατηγορίας.

Το Need For Speed 5 απέδειξε ότι είναι αντάξιο της ιστορίας και του ονόματός του. Το Test Drive 6 μπορεί να το αποδείξει; Διαβάστε τις επόμενες παραγράφους για να δείτε την απάντηση.

ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕ ΤΟ TEST DRIVE 5

Δεν θα ισχυριζόμουν πως υπάρχουν τεράστιες διαφορές μεταξύ των δύο. Σαφέστατα υπάρχουν μικρές βελτιώσεις στα γραφικά, αλλά μη φανταστείτε τίποτε το ιδιαίτερο.

Το προηγούμενο sequel του Test Drive διέθετε -αν θυμάμαι καλά- περί τα 28 αυτοκίνητα, ενώ το 6 διαθέτει 40. Το αξιοπερίεργο είναι πως στο 5 αγωνιζόσαστε σε 18 tracks σε αντίθεση με το 6, όπου θα αγωνίζεστε σε 11. Βέβαια, αυτές οι 11 πίστες είναι εντελώς διαφορετικές και καμία σχέση δεν έχουν με τις προηγούμενες. Είναι καλύτερα σχεδιασμένες και έχουν αρκετούς εναλλακτικούς δρόμους, ιδίως αν τρέχετε στις πόλεις.

Θα λέγαμε, επίσης, ότι έχουν βελτιωθεί κάπως οι ήχοι, όπου θα συναντήσετε εφέ του περιβάλλοντος, ενώ έχει



Πανοραμική άποψη πριν από την εκκίνηση.

διατηρηθεί η δυνατότητα να πάρετε τη θέση του αστυνομικού, κάτι που πρωτοεμφανίστηκε στο 5. Την οδήγηση κατά τη διάρκεια της νύχτας και objects που μπορούν να καταστραφούν αν τα χτυπήσετε θα τα συναντήσουμε στο τελευταίο sequel.

Η καταδίωξη της αστυνομίας είναι αναβαθμισμένη σε σύγκριση με εκείνη στο προηγούμενο sequel, καθώς πλέον όλες οι αστυνομικές δυνάμεις κάνουν το παν για να σας σταματήσουν.

Τέλος, το σενάριο είναι αρκετά διαφορετικό, αλλά αυτό θα το αναλύσουμε σε επόμενη παράγραφο.

Βέβαια, όλα τα ανωτέρω δεν είναι παρά μία μικρή σύγκριση μεταξύ δύο "αδερφών". Για να δούμε τι ψάρια πιάνει το Test Drive 6...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Οταν κυκλοφορεί ένας νέος τίτλος ή game συνήθως αξιοποιεί την τεχνολογία αιχμής της εκάστοτε εποχής - ιδίως όταν πρόκειται για Action, Strategies και Simulations (κάθε είδους). Ετσι και το Test Drive 5 χρησιμοποιούσε την τεχνολογία αιχμής στα γραφικά. Κάτι τέτοιο, όμως, δεν το βλέπουμε στο Test Drive 6.

Τα γραφικά είναι απογοητευτικά, με βάση τα σημερινά δεδομένα. Σίγουρα κάποιοι ίσως βιαστούν και μου αντιτείνουν πως αν είναι καλό το gameplay, τότε χαλάλι τα γραφικά. Δεν αντιλέγω, αλλά για το gameplay θα τα πούμε στη συνέχεια.

Αν γυρίζαμε πίσω στο χρόνο, κάπου στον ενάμιση -ίσως και παραπάνω- χρόνο και παρουσιάζαμε τον τίτλο, θα κάναμε θραύση, με βάση όμως τις τότε τεχνολογίες στις κάρτες γραφικών, όπου και πάλι δύσκολα θα υποσκέλιζε στον τομέα αυτό το Need For Speed 3 ή το 4 λίγο αργότερα. Οπως αντιλαμβά-



Ο αγώνας έχει "ανάψει".



Γίνεται να μη βρεθώ στον αέρα; Δεν γίνεται!

νεστε, τα πράγματα δεν είναι και τόσο ενθαρρυντικά.

Θα ξεκινήσω από τους πρωταγωνιστές: τα αυτοκίνητα. Ο σχεδιασμός τους δεν είναι λεπτομερής, όπως θα τους άρμοζε. Είναι χοντροκομμένα, το texturing τους κινείται σε μέτρια επίπεδα και μόνο το βασικό σχήμα τους θυμίζει τι αυτοκίνητο οδηγούμε. Δεν θα μπορούσε, φυσικά, να μην ισχύει το ίδιο και για τα ουδέτερα αυτοκίνητο, αυτά τα οποία αποτελούν το "φυσικό" εμπόδιο στους αγώνες, κάτι το λογικό. Από τη στιγμή που τα αυτοκίνητα που οδηγούμε δεν τυγχάνουν της καλύτερης γραφικής λεπτομέρειας, πώς θα μπορούσαν τα λοιπά αμάξια να έχουν καλά γραφικά.

Οι πίστες είναι ελαφρώς καλύτερες από τα αυτοκίνητα, αλλά μόνο αν πηγαίναμε πάλι πίσω στο χρόνο θα κάναμε λόγο για καταπληκτικά γραφικά. Ομως είμαστε στο παρόν και τα γραφικά, αν και όχι τόσο άσχημα, υστερούν στο σύνολο συγκρινόμενα με εκείνα των υπόλοιπων racing games. Τα εφέ, από τα φρεναρίσματα ή τα σπιναρίσματα των ελαστικών περνούν απαρατήρητα, ενώ δεν υπάρχουν καθόλου γραφικά ή εφέ για τα τρακαρίσματα, ούτε στα αυτοκίνητα που αγωνίζονται ούτε φυσικά στα λοιπά αυτοκίνητα που δέχονται σφοδρές προσκρούσεις. Το πολύ πολύ, αν πέσετε επάνω σε ένα ανυποψίαστο αυτοκίνητο και το ανατρέψετε, να εμφανιστεί λίγος καπνός.

Το χειρότερο το άφησα για το τέλος και δεν είναι άλλο από τις κάμερες μέσα από τις οποίες βλέπετε το παιχνίδι. Το Test Drive ήταν το πρώτο παιχνίδι του είδους που έβαζε τον παίκτη στη θέση του οδηγού, δείχνοντάς του το ταμπλό και το τιμόνι. Ε, λοιπόν, τέτοια κάμερα δεν υπάρχει στην παρούσα έκδοση. Αδικαιολόγητη παράλειψη.

Θα υποστήριζα χωρίς καμία επιφύλαξη πως στον τομέα των γραφικών το Test Drive 6 απογοήτευσε. Περιμέναμε κάτι καλύτερο από την Pitbull Syndicate, την Infogrames και, φυσικά, την Cryo Interactive, η οποία έχει αναλάβει τον κύριο όγκο της διανομής. Οι απαιτήσεις του τίτλου δεν είναι ιδιαίτερα αυξημένες, καθώς προβλέπουν Pentium 233 MMX (δεν θεωρώ διόλου ευκαταφρόνητη την ισχύ του επεξεργαστή), 32MB RAM και φυσικά τρισδιάστατη κάρτα γραφικών ή επιταχυντή με 4MB RAM. Ωστόσο, το θέμα δεν είναι τόσο οι απαιτήσεις του συστήματος όσο η swap μνήμη που διαθέτετε. Δοκιμάζοντας το παιχνίδι σε σύστημα με 64MB RAM με 170MB ελεύθερα στο partition C:\ του δίσκου και έχοντας 100MB διαθέσιμο swap file, συχνά το παιχνίδι με "πέταγε έξω" λόγω του ότι μου "κατάπινε" τελείως το swap file. Συνεπώς, είτε εγκαταστήσετε το παιχνίδι σε μεγαλύτερο δίσκο είτε σε αυτόν στον οποίο έχετε τα Windows, φροντίστε να έχετε αρκετό χώρο και μεγάλο swap file.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος, με τη σειρά του, δεν διορθώνει ιδιαίτερα την κατάσταση, καθώς τα ηχητικά εφέ είναι μέτριας ποιότητας, με πρώτα και καλύτερα αυτά των μηχανών των αυτοκινήτων. Το γεγονός ότι κάθε αυτοκίνητο έχει διαφορετικό ήχο μηχανής είναι θετικό, αν και δεν μοιάζει τόσο αληθινός όσο εκείνος από τις μηχανές στο Rally Masters, το Collin McRay ή το Need For Speed 5.

Επίσης, πειστικοί δεν είναι ούτε οι ήχοι που προέρχονται από τα τρακαρίσματα - μάλλον θυμίζουν ήχο από πέτρα πάνω σε πορσελάνινο βάζο. Τα στοιχεία που διορθώνουν ελαφρώς την κατάσταση είναι οι background ήχοι, δηλαδή τα εφέ του περιβάλλοντος, τα οποία όντως προσδίδουν ζωντάνια στις πίστες, πέραν των μουγκρητών των μηχανών και των στριγκλισμάτων από τις σειρήνες των περιπολικών.

Τέλος, η μουσική υπόκρουση στέκεται με αξιοπρέπεια στη γενικότερη μετριότητα του οπτικοακουστικού συνόλου, καθώς τρέχει κατευθείαν από το CD.

GAMEPLAY

Προχωρώντας στο επίμαχο σημείο του τίτλου, δυστυχώς και εδώ τα συμπεράσματα δεν είναι ιδιαιτέρως θετικά. Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή.

Καταρχήν, είτε το θέλετε είτε όχι, το παιχνίδι σε πρωτάθλημα ή ακόμα και σε Single race mode να ξέρετε ότι γίνεται υπό μορφή στοιχήματος. Θα καταβάλετε, δηλαδή, ένα ελάχιστο ποσό ορισμένο από τον υπολογιστή και θα τρέξετε. Αν κερδίσετε μία από τις τρεις πρώτες θέσεις, κάτι θα βγάλετε, αν όχι, τα χά-



Το αποτέλεσμα όταν πετάγονται αυτοκίνητα από τις διασταυρώσεις.



Στα στενά σοκάκια της Ρώμης.



Ναι! Το είδα και αυτό, ανεβαίνοντας τα σκαλιά.



Ευτυχώς που οι Ιταλοί δεν βγαίνουν το καταμεσήμερο για φραπέ.

σατε τα λεφτά σας. Φυσικά, προτού τα κάνετε όλα αυτά, θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα account, οπότε θα σας διατεθεί ένα αρχικό ποσό για να αγοράσετε ένα αυτοκίνητο. Με το υπόλοιπο του ποσού από την αγορά μπορείτε να κάνετε upgrades και, τέλος, να στοιχηματίζετε - συνήθως δεν περισσεύουν τόσα για upgrades. Βέβαια, όταν μπαίνετε σε τουρνουά, το σύστημα των στοιχημάτων ανεβάζει κατακόρυφα το ενδιαφέρον, κάτι το οποίο αυξάνει το δείκτη της αντοχής στο χρόνο, καθώς εξισορροπεί όσο το δυνατόν γίνεται την οπτικοακουστική μετριότητα με το gameplay. Τι νόημα έχει, όμως, να κάνεις ένα Single race και να μπαίνεις στη διαδικασία των στοιχημάτων; Τούτο δεν βοηθά καθόλου τον παίκτη, ιδίως στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, όπου τα χρήματα που διαθέτει δεν είναι αρκετά.

Ευτυχώς, όμως, υπάρχει κάτι το οποίο διορθώνει ελαφρώς το ανωτέρω -κατ' εμέ- ψεγάδι αφού σας δίνεται η δυνατότητα μέσω των μενού επιλογών να κάνετε Practice Race χωρίς απαραιτήτως να έχετε αγοράσει ένα αυτοκίνητο, ενώ μπορείτε να τρέξετε σε όλες τις πίστες με όλα τα διαθέσιμα αυτοκίνητα, χωρίς να χρειαστεί να στοιχηματίσετε. Βέβαια, είναι δυνατόν να μπείτε και στη θέση του αστυνομικού και αντί να σας κυνηγούν να καταδιώκετε.

Οι πίστες στις οποίες θα αγωνίζεστε φτάνουν τις 11, όπως προαναφέρθηκε, και βρίσκονται στη Ρώμη, το Παρίσι, το Λονδίνο, την Αίγυπτο, το Μάουι, το Χονγκ Κονγκ, την Καραϊβική, την Αίγυπτο, την Ταχού και την Αγγλία. Ο σχεδιασμός τους είναι αρκετά καλός και έχει και εναλλακτικούς δρόμους η καθεμία. Υπάρχουν πίστες κυκλικές (circuit), που διαθέτουν κανονικά κίνηση και περιπολικά, μονής κατεύθυνσης καθώς και κανονικές πίστες αγώνων.

Η οδήγηση των αυτοκινήτων θα απογοητεύσει. Υπάρχουν 40 διαθέσιμα μοντέλα με ελάχιστες διαφορές ως προς την οδική συμπεριφορά τους. Απλώς εκείνα που είναι πιο γρήγορα είναι συνήθως πιο "νευρικά" και απαιτούν μεγαλύτερη δεξιοτεχνία στο χειρισμό. Τα φρεναρίσματά τους είναι απότομα και όταν στρίβετε η κίνηση είναι εξίσου απότομη - τίποτα, δηλαδή, δεν θυμίζει rally simulation.



Κυριλέ μέσα στην Cobra, κάτι που όμως δεν αρέσει στην τροχαία.

Ενα άλλο απαράδεκτο στοιχείο είναι το ότι, όταν τρέχουμε με περίπου 170χλμ. στους στενούς δρόμους μίας πόλης και τρακάρουμε με έναν δύστυχο ή πέσουμε σε τοίχους ή αμάξια, το αυτοκίνητό μας, πέραν από τη φυσιολογική καθυστέρηση και μείωση της ταχύτητας, συνεχίζει σχεδόν ανεπηρέαστο, χωρίς ζημιές. Οπότε, το μόνο για το οποίο έχετε να ανησυχείτε είναι να μη χάσετε την πρώτη θέση από ένα ενδεχόμενο τρακάρισμα.

Από την άλλη, η κίνηση στους δρόμους μπορεί να χαρακτηριστεί θετική, καθώς είναι αρκετά πυκνή. Ωστόσο διάφορα οχήματα πετάγονται ξαφνικά από διασταυρώσεις, οπότε οι πιθανές συγκρούσεις αντιλαμβάνεστε ότι προκαλούν... μπάχαλο. Την αδρεναλίνη επίσης ανεβάζει η καταδίωξη των περιπολικών, αν εξαιρέσουμε και σε αυτά το κακό animation.

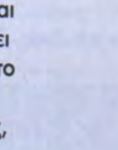
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οι προγραμματιστές της Pitbull Syndicate είναι βέβαιο ότι είχαν τη δυνατότητα να κάνουν καλύτερη δουλειά, μια και κατά το παρελθόν έχουν δώσει αξιόλογα δείγματα γραφής. Στο Test Drive 6, δυστυχώς, δεν ανταποκρίθηκαν στις προσδοκίες μας, σε μία χρονική στιγμή που άλλοι τίτλοι της κατηγορίας μοιάζουν κυρίαρχοι. Με τα μέτρια γραφικά του, αλλά κυρίως με το χαμηλού επιπέδου gameplay του, δείχνει να μην είναι ικανό να ακολουθήσει την επιτυχημένη πορεία των προκατόχων του.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	68
GAMEPLAY	73
ΑΝΤΟΧΗ	73

65



Το έκτο μέρος της σειράς μάλλον απογοήτευσε και δεν δικαίωσε το άξιο όνομα του Test Drive.

The Longest Journey

ΜΕΡΟΣ Β΄

"I'm a Shifter. I will some day become the Thirteenth Guardian, protector of the Balance. And I'm April Ryan." Ξεκινάμε γρήγορα γρήγορα με τη συνέχεια της λύσης του αγαπημένου σας adventure.

της Ζωής "Bezalel" Μαρμαρά

CHAPTER 4: MONSTERS

Βρίσκεστε πίσω στην Arcadia. Μπείτε γρήγορα στο "The Journey Man" Inn προτού σας δει κανείς με τα εσώρουχα και σας κακοχαρακτηρίσει. (Πώς κυκλοφορείτε κι εσείς έτσι γυμνές στο δρόμο!) Μιλήστε στην ιδιοκτήτρια και μετά στον Abnaxus, ο οποίος σας καλεί σπίτι του. (Μα σας είδε ο άνθρωπος έτσι ξεβράκωτες και του μπήκαν ιδέες...) Προς το παρόν καθίστε στην αναπαυτική πολυθρόνα και η April θα αποκοιμηθεί μπροστά στο τζάκι.

Οταν ξυπνήσετε μιλήστε στην ιδιοκτήτρια και θα σας δώσει ρούχα. Σας προσφέρει δουλειά. Καλό είναι να δεχτείτε για να πάρετε και τα χρήματα. Ο,τι και να αποφασίσετε, η επόμενη στάση σας είναι το marketplace. Μιλήστε με τον Maps-Merchant και δώστε του τη λίστα. Θα σας πει να πάτε ένα χάρτη στο "The Journey Man" Inn και την Tun Luiec. Προς το παρόν μην ανησυχείτε γι' αυτό. Πηγαίνετε στον Cups Handler και δοκιμάστε την τύχη σας. Βάλτε ένα iron coin στο τραπέζι και όταν έρθει η ώρα να διαλέξετε πάρτε το magnetized screwdriver που έχετε στο inventory σας και δοκιμάστε το και στα τρία κύπελλα. Αυτό που θα κουνηθεί έχει μέσα το νόμισμά σας. Επιλέξτε το και ο Cups Handler θα σας δώσει ένα... κομπιουτεράκι. (Τι κρίμα, χάθηκαν οι αποχυμωτές, οι καφετιέρες, έστω ένα walkman για την παραλία!) Προτείνετέ του να ανταλλάξετε το screwdriver με κάτι άλλο. Μια και δεν μπορείτε να αποφασίσετε τώρα, ώρα για μια επίσκεψη στον Minstrum Tobias. Θα σας πει να επισκεφθείτε τη βιβλιοθήκη (The Enclave) και τον Minstrum Yerin. Πηγαίνετε στη βιβλιοθήκη και διαβάστε ό,τι μπορείτε. Μετά πηγαίνετε στον Abnaxus (ένας από τους αγαπημένους μου χαρακτήρες), δείτε τα βιβλία του και μιλήστε του. Θα σας πει για έναν θεό που έπεσε από τον ουρανό. Ο Brian Westhouse ξέρει να σας πει περισσότερα. Οταν σας πει για winged storytellers, θα πάτε πίσω στη βιβλιοθήκη. Εκεί θα μάθετε τον επόμενο προορισμό σας: το νησί Alais. Πηγαίνετε στον Captain Nevebay και ζητήστε του να σας πάει εκεί. Δυστυχώς για εσάς δεν δέχεται γυναίκες στο πλοίο του... Πηγαίνετε τότε στον Old sailor στη small pier και θα σας ζητήσει το... πουλί του. Πηγαίνετε πίσω στον Cups Handler και ανταλλάξτε το screwdriver με το πουλί. Δώστε το πίσω στον γέρο. Πηγαίνετε τώρα στον Captain Nevebay. Δέχεται να σας πάρει μαζί του εφόσον μπορέσετε να ελευθερώσετε τον άνεμο και αν του βρείτε navigator για το πλοίο του. Για αρχή ξεκινάτε για το δάσος και το κάστρο του μάγου Roper Clacks που κρατά τον άνεμο.



Μετακινήστε τις πλευρές των κρυστάλλων έτσι ώστε ο ένας να βλέπει το σημείο της γωνίας του άλλου.



THE ROAD NORTH

Στο δρόμο για το δάσος έχετε σύντροφό σας τον Craw. Μαζί γνωρίζετε τη φυλή των Banda και τον Ben Bandu. Ο μικρός τυφλοπόντικας έχει χάσει τον αδερφό του και θα τον βοηθήσετε να τον βρει. Δεν μπορείτε να προχωρήσετε μπροστά και γυρνάτε πίσω

στο δάσος. Εκεί συναντάτε μια γριά που χρειάζεται βοήθεια. Τη συνοδεύετε στο σπίτι της και εκεί βρίσκετε τον αδερφό τού Ben Bandu κλεισμένο στη ντουλάπα. Για να τον ελευθερώσετε πάρτε τη σκούπα (broom) που βρίσκεται δίπλα στη ντουλάπα και σπάστε την κλειδαριά. Πάρτε τώρα τη νεκροκεφαλή που βρίσκεται στο τραπέζι και ρίξτε τη στο παράθυρο. Πάρτε το μικρό Banda και βοηθήστε το να περάσει μέσα από το παράθυρο. Τότε μπαίνει η... γλυκιά γριούλα. Καιρός να φύγετε προτού σας μαγειρέψει για το δείπνο. Κάτω από το τραπέζι, στο πάτωμα, εξέχει μία σανίδα. Σηκώστε τη και η γριά θα πέσει στη φωτιά. Βγείτε έξω. Σας περιμένει ο Ben Bandu. Πηγαίνετε στο Bandu Village και μιλήστε με τον Elder. Θα σας πει να περάσετε τη νύχτα στη Spirit Dig. Αφού μιλήσετε με τον Ben και τον αδερφό του, πηγαίνετε στη Spirit Dig και ξαπλώστε στο κρεβάτι.

CHAPTER 5: THERE AND BACK AGAIN

Μιλήστε στον Elder και θα σας δώσει τη Banda stone, το πρώτο κομμάτι του δίσκου. Ξυπνήστε το Craw και πηγαίνετε προς το βάλτο (swamp). Στο δρόμο για το κάστρο κόψτε και κανένα λουλουδάκι (όχι για να το προσφέρετε στην κοπελιά σας, βρε!!!) - θα σας φανεί χρήσιμο στη συνέχεια. Μπροστά στο κάστρο βλέπετε έναν πετρωμένο άντρα. Καλέστε το craw με το φλάουτο και πείτε του να σας μαζέψει μούρα από τους θάμνους. Συνδυάστε τα μούρα με τα λουλούδια που μαζέψατε και αλείψτε με το μείγμα που φτιάξατε το άγαλμα. Ο ναυτικός σάς μιλάει και σας ανοίγει το πέρασμα για το κάστρο του Roper Klacks.

ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΚΑΣΤΡΟ

Δώστε χρήματα στο gargoyle, σβήστε και τα δύο κεριά, δώστε και πάλι χρήματα και θα πάρετε... χμμ μία αλατοπιπεριέρα (όλο πανάκριβα δώρα είναι αυτό το παιχνίδι). Ανεβείτε τα σκαλιά και αναποδογυρίστε την κλεψύδρα. Γρήγορα περάστε απέναντι προτού κλείσει το πέρασμα. Χτυπήστε τη δεύτερη πόρτα και θα εμφανιστεί άλλη μία κλεψύδρα. Ξέρετε τι να κάνετε: Αναποδογυρίστε τη και τρέξτε στο επόμενο πέρασμα. Περάστε την πόρτα και θα βρεθείτε σε ένα



Παρατηρήστε καλά τα σήματα στο στόμα του ηφαιστείου. Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα statues για να ξυπνήσετε το γίγαντα χωρίς αυτά.

άλλο δωμάτιο. Δώστε πιπέρι στον Gargoyle και θα φτερνιστεί, ανοίγοντάς σας την είσοδο για το κάστρο. Τώρα μιλήστε με τον Roper Klacks. Δώστε του το κομπιουτεράκι και... αυτό ήτανε. Ανεβείτε τώρα πάνω για μία πραγματική πρόκληση.

Εδώ πρέπει να μαζέψετε τέσσερα potions: Το ένα βρίσκεται στη βιβλιοθήκη, το άλλο πίσω από την κουρτίνα και το τρίτο στο τραπέζι, κάτω από ένα scull. Το τέταρτο βρίσκεται δίπλα στο Pot. Κοιτάξτε τώρα το mage book και δείτε πώς να φτιάξετε το Invisibility potion. Χρησιμοποιήστε white+green+blue potion, αφού πρώτα δείτε τα χαρακτηριστικά κάθε potion στο inventory σας. Με τη βοήθεια του μαγικού φίλτρου μπορείτε να πάρετε τη σελίδα που λείπει από το mage book. Βρίσκεται στον καθρέφτη, στην είσοδο του κάστρου, εκεί όπου συναντήσατε τις κλεψύδρες και τα gargoyles. Απλώς κατεβείτε κάτω, πιέστε το Invisibility potion και πάρτε τη σελίδα. Στη συνέχεια μπορείτε να φτιάξετε το Light-As-A-Leaf potion. Τα συστατικά του είναι: Yellow+White+Blue potion. Με αυτό μπορείτε να ανεβείτε ψηλά και να πάρετε και το red potion από εκεί όπου βρίσκεται. Πλέον χρησιμοποιήστε τα potions που έχετε για να φτιάξετε τα ακόλουθα μαγικά φίλτρα:

Wind Potion=White+Red+Blue
Big Bang= Red+Red+Blue
Bind Magic=Green+Yellow+Blue

Τώρα ετοιμαστείτε να καταστρέψτε τον κρύσταλλο του Klacks. Δοκιμάστε πρώτα το Bind Magic και μετά το Big Bang potion. Ανοίξτε τώρα το παράθυρο και καλέστε το Craw. Δώστε του το wind potion για να το πετάξει στα σύννεφα και να ελευθερώσει τον άνεμο. Αυτό ήταν! Τώρα επιστρέψτε στη Marcuria.

ΒΙΡΑ ΤΙΣ ΑΓΚΥΡΕΣ!

Πηγαίνετε κατευθείαν στον Captain Nevebay. Πείτε του ότι ελευθερώσατε τον άνεμο. Δεν θα σας πιστέψει. Αφού εξαντλήσετε όλους τους διαλόγους μαζί του, δώστε του wind potion. Μετά πηγαίνετε στο "The Journey Man" Inn. Εχετε έναν χάρτη να παραδώσετε, θυμάστε; Δώστε τον στη γυναίκα που βρίσκεται μέσα στο δωμάτιο. Θα σας πει ότι είναι navigator και ψάχνει για δουλειά. Τώρα δεν μένει τίποτε άλλο παρά να περάσετε από τον Vestrum Tobias και να πάρετε αυτό που έχει να σας δώσει (δεν σας λέω τι... Θα σας αφήσω σε αγωνία, χιχι). Επιστροφή στο πλοίο και... βίρα για το έκτο κεφάλαιο!

CHAPTER 6: THE CHAOS STORM

Μιλήστε με τον Captain Nevebay και την Tun Luiec. Κατεβείτε στο κατάστρωμα και ο καπετάνιος θα σας προειδοποιήσει ότι έρχεται καταιγίδα. Η πορεία του πλοίου αλλάζει και εσείς πρέπει κάτι να κάνετε για να γυρίσετε την πορεία προς το Island of Alais. Κατευθυνθείτε προς το αμπάρι και βάλτε το candy-paper πάνω στο σακί με το αλεύρι για να πιάσετε το worm. Ανεβείτε στο κατάστρωμα, πάρτε ένα μήλο από το βαρέλι και συνδυάστε το με το worm. Δώστε το μήλο στον Nevebay και θα φύγει από τη θέση του. Τώρα προτείνετε στην Tun Luiec να πάρετε για λίγο τη θέση της. Αυτή δέχεται και μένετε μόνοι. Τοποθετήστε το talisman στην πυξίδα και φωνάξτε την Tun Luiec. Πείτε της ότι αλλάξατε την πορεία και αυτή θα κατευθύνει το πλοίο σύμφωνα με την πυξίδα. Πείτε της ότι η καταιγίδα πλησιάζει όλο και πιο κοντά σας και αυτή θα καλέσει τον καπετάνιο. Πάρτε τώρα πίσω το talisman. Ο Nevebay σας βλέπει, παίρνει το talisman και το κλειδώνει στο μπαούλο του αμπαριού. Πάρτε το τσεκούρι και ανοίξτε το μπαούλο. Ναι, τα καταφέρατε! Βυθίσατε το πλοίο!

CHAPTER 7: A DEEP BLUE MIRROR

Μιλήστε με το craw και προσπαθήστε να πιάσετε το πλάσμα που εμφανίζεται στην επιφάνεια της θάλασσας. Θα μεταφερθείτε σε μια σπηλιά. Δείτε τα σχέδια και παρατηρήστε τους πολύπες στους τοίχους. Θα πρέπει να φάτε έναν για να μπορείτε να αναπνεύσετε στο βυθό. Τώρα βγείτε από το breathing house και πάρτε την πέρλα από το κοχύλι. Πηγαίνετε στην πόλη και μέσα στη σπηλιά θα δείτε το πράσινο στρώμα στους τοίχους. Πηγαίνετε πίσω στο breathing house, χρησιμοποιήστε

Ο ΓΙΓΑΝΤΑΣ Q'AMAN & ΤΑ ΜΑΓΙΚΑ... ΘΥΡΟΤΗΛΕΦΩΝΑ

Μάλλον καταλάβατε ότι πρέπει να ξυπνήσετε το γίγαντα. Ο μόνος τρόπος είναι να χρησιμοποιήσετε τα statues. Τα σήματα που είδατε πρωτύτερα στο στόμα του ηφαιστείου σάς είναι πολύ χρήσιμα. Από ό,τι βλέπετε, κάθε statue έχει ένα ear (αφετηρία) και ένα mouth (προορισμός).



Ξεκινώντας από το Statue below the Tall Tree έχουμε:
Ear: Statue below tall tree, Mouth: Statue on a cliff overlooking the sea



Στο Statue on a cliff overlooking the sea έχουμε:
Ear: Statue below tall tree, Mouth: Statue in the ruins of an ancient city



Τέλος, στο Statue in the ruins of an ancient city έχουμε:
Ear: Statue on a cliff overlooking the sea, Mouth: Volcano

το pushpin για να ματώσετε το δάχτυλό σας, βάλτε το αίμα πάνω στο green stuff και αυτό με τη σειρά του στο pearl. Πιείτε το χάπι που θα προκύψει και θα μπορέσετε να μιλήσετε στους Maerum. Πηγαίνετε πίσω στην πόλη και μιλήστε με τη Βασίλισσα. Πάρτε τον κρύσταλλο και ρωτήστε τη γι' αυτόν. Αγγίξτε το spear και θα μάθετε για τον waterstiller. Πηγαίνετε τώρα στα φύκια έξω από την πόλη και θα βρείτε ακόμα έναν κρύσταλλο και την είσοδο σε μια σπηλιά. Εδώ βρίσκετε και τους άλλους δύο κρυστάλλους. Εχετε τώρα τέσσερις κρυστάλλους και ένα αίνιγμα που περιμένει τη λύση του. Η λύση είναι απλή και στηρίζεται στα αντίθετα: Water με Fire Ring, Fish με Bird Ring, One-eyed Pyramid με Maerum Ring. Το pot ring μένει ως έχει με το arrow. Στη συνέχεια θα τοποθετήσετε τους κρυστάλλους. Από τον πρώτο μέχρι τον τέταρτο σας γράφω τη θέση του καθενός: κάτω δεξί slot, επάνω αριστερό slot, επάνω δεξί slot, κάτω αριστερό slot. Τώρα θα μετακινήσετε τις πλευρές των κρυστάλλων έτσι ώστε ο ένας να βλέπει το σημείο της γωνίας του άλλου. Δείτε την εικόνα για να καταλάβετε τι εννοώ. Αφού τοποθετήσετε τους κρυστάλλους σωστά και δείτε το αποτέλεσμα, επιστρέψτε στη βασίλισσα και πείτε της για την ανακάλυψή σας. Θα σας δώσει το spear για να πάτε στο ναυάγιο και να σκοτώσετε το snapjaw. Κάντε το, μαζέψτε το talisman από το εσωτερικό του καραβιού και πάρτε ένα δόντι από το snapjaw για να το δώσετε στη Βασίλισσα. Τώρα δείξτε της το δόντι, επιστρέψτε στη σπηλιά, πάρτε το half piece of the disc και δείξτε το στην Maerum Queen. Τέλος, δείξτε της το talisman. Αφού εξαντλήσετε τους διαλόγους μπαίνετε στο επόμενο κεφάλαιο.

CHAPTER 8: REUNIFICATION

Επιτέλους στεριά... Πάρτε το σκοινί από την παραλία. Κατευθυνθείτε αριστερά και χρησιμοποιήστε το σκοινί στο tiny tree για να κατεβείτε στη σπηλιά. Πάρτε το κλειδί. Ανεβαίνοντας μην ξεχάσετε να πάρετε το σκοινί από το δέντρο. Τώρα κατεβείτε στην παραλία και καλέστε το craw. Στείλτε το να εξερευνήσει τη ζούγκλα. Πηγαίνετε στο Volcano και δείτε τα παράξενα σύμβολα στο στόμα του ηφαιστείου. Βάζοντας το κλειδί στην κλειδαριά και γυρνώντας το, παρατηρήστε όλα τα σχήματα. Δείτε τι δείχνει το telescope σε κάθε σχήμα. Μπορεί να μην αντιλαμβάνεστε τι συμβαίνει ακόμα, αλλά θα το δείτε στη συνέχεια.

Βγείτε από το στόμα του ηφαιστείου και κάνετε κλικ στο large tree που βρίσκεται εκεί κοντά. Βγείτε από το ηφαίστειο και θα δείτε μία νέα περιοχή στο χάρτη σας. Εκεί θα γνωρίσετε τους stickmen. Ανεβείτε στο δέντρο και δείτε το "Lunar Canon". Με αυτό θα πάτε αργότερα στη χώρα των Alatien. Αλλά για τώρα αρκεστείτε στη λύση ενός ακόμα γρίφου...

Επιστρέψτε στο Statue bellow the tall tree και μιλήστε στο γίγαντα. Βγείτε από το Volcano και πηγαίνετε στο μέρος που βρίσκεται ο Q'aman. Μαζί θα πάτε στην ακτή και θα βοηθήσετε το μικρό orlowol. Ο γίγαντας θα πάει για ψάρεμα. Ακολουθήστε τον και δώστε του το candy wrapper για δόλωμα. Πηγαίνετε στους stickmen, μιλήστε τους και θα επιστρέψουν στη δουλειά τους. Ανεβείτε στο ψηλό δέντρο και εξαντλήστε τους διαλόγους με όλους τους χαρακτήρες. Πηγαίνετε στο λόφο που ψαρεύει ο Q'aman και δανειστείτε το fishing line και το fishbone. Δώστε το fishing line στους stickmen. Το lunar canon είναι έτοιμο για να το χρησιμοποιήσετε. Τώρα μένει μόνο να συνδυάσετε το rope με το fishbone και να το δοκιμάσετε στο lunar canon.

ALATIEN VILLAGE

Μιλήστε με τον Alatien που στέκεται στην άλλη πλευρά. Πλησιάστε στην άκρη του βράχου και παρατηρήστε το κενό. Χρησιμοποιήστε το Light-As-A-Leaf potion στην

April και μετά το Wind potion στο κενό. Ο φρουρός θα σας αφήσει να περάσετε. Προχωρήστε στην αρχαία πόλη και στο Castle tower. Εκεί μιλήστε στη μικρή Alatien (τη Sha'ena, άλλη μία αξιαγάπητη παρουσία στο παιχνίδι) και ανεβείτε τα σκαλιά για να δείτε την Teller. Ο φρουρός θα σας κάνει τέσσερις ερωτήσεις και μόνο εάν απαντήσετε σωστά θα σας αφήσει να δείτε την Teller. Οι ερωτήσεις στηρίζονται σε τέσσερις ιστορίες που θα σας διηγηθούν η μικρή Sha'ena, ο Isam ο φρουρός της εισόδου, η νεαρή Neema και ο γέρος Alatien. Ακούστε όσα έχουν να σας πουν και απαντήστε στις ερωτήσεις του φρουρού του κάστρου. Μιλήστε τώρα στην Teller και δείτε τι συμβαίνει στη συνέχεια. Οταν συναντήσετε τον "Sleeping God" απλώς μιλήστε στην τρύπα και θα ανοίξει ένα πέρασμα. Πάρτε την πέτρα από το μάτι του και... απλώς καθίστε αναπαυτικά στην καρέκλα σας και παρακολουθήστε το διάλογο της April με τον cloaked Man (η αγαπημένη μου στιγμή του παιχνιδιού).

CHAPTER 9: SHADOWS

Πίσω στο Stark και τον father Raul. Αυτό το κεφάλαιο είναι πολύ σύντομο και γεμάτο εκπλήξεις! Απλώς πηδήξτε από το παράθυρο όταν βρεθείτε στο δωμάτιό σας, πάρτε το Invisibility Potion για να ξεφύγετε από αυτούς που σας κυνηγούν, πηγαίνετε στο Café και... να 'στε πάλι πίσω στην Arcadia!

CHAPTER 10: REBIRTH

Εδώ σας περιμένει άλλο ένα σύντομο κεφάλαιο! Πηγαίνετε στον Abnaxus και θα σας δώσει το τελευταίο κομμάτι του stone disc. Πηγαίνετε στη βιβλιοθήκη, τοποθετήστε τα τέσσερα κομμάτια στα διακριτά σημεία που υπάρχουν στην είσοδό της και καλέστε το Craw για να καθαρίσει το stone mouth πάνω από σας. Το disc of balance θα πέσει μέσα στο νερό. Κατεβείτε, προσπαθήστε να γυρίσετε το rusty weel, μιλήστε γι' αυτό με τον Minstrum Yerin και δοκιμάστε ξανά. Πάρτε τώρα το disc, βγείτε έξω και μέχρι να πείτε... "shift", είστε πάλι πίσω στο Stark.

CHAPTER 11: KIN

Πάρτε την παλέτα και ζωγραφίστε. Πηγαίνετε στα Newport Docks και στον Burns Flipper. Πάρτε την ID-Card (την είχατε ξεχάσει, έτσι;) και δώστε του το Star Map που πήρατε από τους Dark People. Πηγαίνετε τώρα στο Metro Circle και ανεβείτε τους Elevators. Πάρτε το pizza box από το Garbage Bin. Αγοράστε και κανένα ρουχαλάκι από το clothing store στα αριστερά σας. Ανεβείτε επάνω με το shuttle. Ρωτήστε τον αστυνόμο για το MTI Building. Δώστε το pizza box στον Reseptionist και θα σας αφήσει να ανεβείτε στο γραφείο του McAllen. Κοιτάξτε στο γραφείο του και θα χτυπήσει ο συναγερμός. Μιλήστε με τον McAllen. Οταν φύγει από το δωμάτιο και εμφανιστεί το τέρας που σας κυνηγά, πατήστε στο Computer για να ανοίξει η Hoverpad Exit. Βγείτε έξω και κατευθυνθείτε κάτω δεξιά. Αδιέξοδο. Ευτυχώς ο Cortez είναι εκεί για να σας σώσει. Μιλήστε του, παρακολουθήστε τη σκηνή και πηγαίνετε πίσω στον Burns Flipper. Αφού του μιλήσετε, πηγαίνετε πάλι στο Metro Circle. Ανεβείτε τα elevators και πηγαίνετε στους Tubes (η έξοδος δίπλα από το shuttle). Εκεί μιλήστε με τη Representative και κάνετε register as a colounist.

CHAPTER 12: DREAMLAND

Μέσα στο σταθμό, μπείτε στις ανδρικές τουαλέτες. Μετακινήστε το trash-can και θα δείτε μία τρύπα στον τοίχο. Χρησιμοποιήστε το τελευταίο σας coin για να ανοίξετε το grill. Προτού φύγετε αγοράστε "Instant Heat" από το dispencer. Μπείτε τώρα στο Tunnel και κοιτάξτε το Map αριστερά σας. Μπείτε στο Service Dust Exit #1 και προσπαθήστε να προχωρήσετε μπροστά. Θα δείτε την κάμερα και δεν θα προχωρήσετε. Επιστρέψτε πίσω και μπείτε στο Service Dust Exit #2. Θα δείτε το φρουρό. Ξαναμπείτε στο Service Dust Exit #1 και αγγίξτε το καλώδιο στην κάμερα. Ο φρουρός θα καταλάβει τι συμβαίνει και θα βγει στο διάδρομο. Πηγαίνετε πίσω στο δωμάτιο του φρουρού (Service Dust Exit #2) και ρίξτε "Instant Heat" στην κούπα του. Θα σας δει και θα σας στείλει πίσω στο station. Εσείς... μη "μασάτε" και επιστρέψτε στις αντρικές τουαλέτες. Μπείτε στο tunnel από την τρύπα και κατευθυνθείτε στο δωμάτιο του φρουρού. Μπείτε μέσα, δείτε το κελί όπου βρίσκεται ο Adrian στο computer και πάρτε το Magkey από το παλτό. Τώρα κοιτάξτε καλά το Security Map. Ακολουθήστε την παρακάτω σειρά για να αποφύγετε τους φρουρούς:

1) Πρώτα πατήστε "Order Off-Duty" στην επιλογή CellBlock. Πηγαίνετε από το Far Corridor στο Cellblock και ελευθερώστε τον Adrian.

2) Πατήστε τώρα "Order Off-Duty" στην επιλογή Airlock. Πηγαίνετε από το Far Corridor, περάστε πίσω από το φρουρό στο Cellblock και μπείτε στο Airlock. Πατήστε το Red Button και δείτε ότι λείπει το Oxygen Filter από το Pod.

3) Πατήστε "Order Off-Duty" στην επιλογή CargoBay. Πηγαίνετε από το LEFT Corridor στο CargoBay και ψάξτε στο Computer Terminal για το Oxygen Filter. Κοιτάξτε τα κουτιά στο βάθος και πάρτε το.

4) Πατήστε τώρα ξανά "Order Off-Duty" στην επιλογή Airlock. Πηγαίνετε από το Far Corridor στο Airlock. Πατήστε το Yellow (Launch) Button, αφού βάλετε το Oxygen Filter στο Pod, και προχωρήστε στο επόμενο κεφάλαιο.

Προσέξτε ότι πρέπει να δίνετε πρώτα order στο Rest Area, προτού πατήσετε "Order Off-Duty" σε οποιαδήποτε άλλη περιοχή.



Στην είσοδο του Enclave βάζετε τα τέσσερα κομμάτια του δίσκου.

CHAPTER 13: THE LONGEST JOURNEY

Εδώ θα περάσετε τρεις δοκιμασίες. Στην πρώτη χρησιμοποιήστε το Bind-Magic potion επάνω στο Talisman of Balance. Στη δεύτερη δοκιμασία χρησιμοποιήστε το δαχτυλίδι σας, ενώ στην τρίτη καλέστε το Craw για βοήθεια. Πείτε του να κοιτάξει κάτω από το canyon (στο κενό) και να εξερευνήσει την περιοχή του πύργου. Πείτε του να πάρει νερό από το Well of Making και να το χύσει στο κενό. Μέσα στον πύργο χρησιμοποιήστε το disc στο Well of Making και το talisman στον Gordon. Δείτε τώρα το τέλος του παραμυθιού. Αντε Craw... Ωρα να φεύγουμε...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τι πρόλογο να γράψεις όταν βρίσκεσαι κάτω από τρομερή πίεση χρόνου; Φεύγω σε τέσσερις μέρες και πρέπει στο διάστημα αυτό να γράψω 7 άρθρα! Ευτυχώς που έχω παίξει όλα τα παιχνίδια εκτός από ένα, και έτσι μου μένει απλώς το γράψιμο. Γράφω περίπου 16 ώρες τη μέρα μπας και προλάβω. Εχω γίνει το φρικιό του πληκτρολογίου, "β" πατώ και μου βγαίνει στο άρθρο το "ω" που είναι δίπλα του. Τα μάτια μου πια κάνουν πουλάκια, και το μόνο που ονειρεύομαι είναι τα Ιμαλάια της Ινδίας και το Κασμίρ. Θέλω να φύγωωω...

Ξεκινώ κατευθείαν με τα γράμματά σας.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Πήρα ένα μήνυμα από τον ΠΑΝΟ ΘΕΜΗ, έναν αναγνώστη του περιοδικού που σπουδάζει στην Ιταλία, το οποίο αναφέρει ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν τρέχει σε υπολογιστή που διαθέτει είτε Athlon είτε S3 SAVAGE κάρτα γραφικών. Σύμφωνα με το φίλο μας, τη σχετική είδηση μπορούμε να τη βρούμε αφού πάμε στη διεύθυνση http:///www.cnet.com, επιλέξουμε το PC και πάμε στο "USER'S OPINIONS" για το Vampire. Μας ζητά δε να ελέγξουμε τα δύο αυτά προβλήματα και να προειδοποιήσουμε τους αναγνώστες του περιοδικού. Τέλος, τονίζει ότι με τα καινούρια mainboards KX133 της VIA μπορεί τα προβλήματα αυτά να έχουν διορθωθεί, αλλά ο ίδιος είναι πολύ σκεπτικός γι' αυτό το γεγονός.

Πήγα στη διεύθυνση http://www.gamecenter.com/Pc/Resources/Vampire/ αλλά δεν βρήκα πουθενά το "USER'S OPINIONS". Ετσι δεν μπόρεσα να διασταυρώσω την είδησή του. Πολύ περισσότερο δεν μπορώ να ελέγξω αν όντως το παιχνίδι αντιμετωπίζει προβλήματα με mainboards για επεξεργαστές Athlon ή και με κάρτες S3 SAVAGE, μια και δεν έχω κάποιο από αυτά. Προσωπικά αντιμετωπίζω με πάρα πολύ μεγάλο σκεπτικισμό την αναφορά του, ωστόσο είμαι υποχρεωμένος να σας αναφέρω την επισήμανσή του.

FAUST

Ο ΟΘΩΝ ΜΠΑΡΤΣΑΣ, με επανειλημμένα γράμματά του, επισημαίνει το εξής σοβαρότατο "bug" για το παιχνίδι. Στο τέταρτο επεισόδιο The Phantom Lover, πρέπει να πάμε στο μπάνιο κάτω από τη σκάλα, να ανοίξουμε το συρτάρι κάτω από τον νιπτήρα και να πάρουμε από μέσα γάζες και ιστούς. Το πρόβλημα είναι ότι σε ορισμένα CDs στην αγγλική έκδοση του παιχνιδιού, όταν φτάσουμε στο σημείο αυτό, ο κέρσορας δεν μπορεί να διαλέξει το συρτάρι για να το ανοίξει. Αυτό που πρέπει να κάνουμε στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι να κινήσουμε τον κέρσορα δεξιά από το συρτάρι πάνω στον τοίχο, οπότε θα εμφανιστεί ένα παραθυράκι που θα δείχνει το συρτάρι. Εκεί μπορούμε να το ανοίξουμε και να πάρουμε τα πράγματα.

Η δική μου απάντηση είναι η εξής: Ξέρω τι εννοεί ο φίλος μας, αλλά δεν νομίζω ότι είναι bug. Το μικρό δωματιάκι στο οποίο αναφέρεται λειτουργεί σαν ένας παράξενος χώρος που "αντιστρέφει-διαστρεβλώνει" την πραγματικότητα. Νομίζω ότι, για όποιον παίζει το παιχνίδι, αυτό το γεγονός είναι σχεδόν προφανές. Αρα απλώς ψάχνεις να βρεις πού είναι η αντιστραμμένη εικόνα - αντανάκλαση του συρταριού. Αν θυμάμαι καλά, μια και δεν έχω πια το παιχνίδι για να τα ελέγξω όλα αυτά, παρόμοιο πρόβλημα υπάρχει και με την έξοδο από το δωματιάκι αυτό, το οποίο μόνο με την πιο πάνω λογική μπορεί να εξηγηθεί. Τουλάχιστον έτσι πιστεύω.

LANDS OF LORE 3

Ο NEMESIS_OF_CTHULHU (μανία κι αυτή να μη δίνετε τα κανονικά ονόματά σας), σε ένα μακροσκελές γράμμα του, ανάμεσα στ' άλλα γράφει: " ... Διάβασα σε (πολύ) παλαιότερο τεύχος τα παθήματα του κ. Τσουρινάκη με το LOL3, και συγκεκριμένα το συμβάν που αποκαλούσε χρωματική αλλοίωση. Μια και δεν έχω δει το παιχνίδι, δεν μπορούσα να καταλάβω τι ακριβώς εννοούσε, μέχρις ότου αναφέρθηκε στα action games. Μήπως αναφέρεται στο φωτισμό που έχουν αυτά τα παιχνίδια; Δηλαδή, όταν πας κάτω από μία πράσινη, μπλε, κόκκινη λάμπα, το φως θα είναι πράσινο, μπλε και κόκκινο, όχι άσπρο. Πάντως θα επιθυμούσα να μου απαντήσει τι εννοεί...".

Δεν θα αναφερθώ στο υπόλοιπο του γράμματος και στις απόψεις που εκφράζονται μέσω αυτού, καθώς είναι απόλυτο δικαίωμα του καθενός να πιστεύει ό,τι θέλει. Το αν το περιοδικό δημοσιεύσει όλο το γράμμα στη στήλη "Αλληλογρα-



Πηδώντας προσεκτικά πάνω στις σωστές pillars θα κατορθώσεις να φτάσεις απέναντι.



Εδώ βλέπεις τόσο το πράσινο pedestal όσο και τη μία από τις δύο στρόφιγγες που πρέπει να γυρίσεις.

φία", πάλι δεν είναι δικό μου θέμα. Εγώ απλώς θα απαντήσω στο κομμάτι που ρωτά για το Lands of Lore 3 (LOL3).

Οταν πρωτόπαιξα το παιχνίδι, είχα την απλή (;) Millennium κάρτα της Matrox, η οποία δεν υποστήριζε 3D. Εντάξει, τα γραφικά του LOL3 ήταν γεμάτα pixels, αλλά κατά τ' άλλα όλα φαίνονταν φυσιολογικά. Εβλεπες τους κορμούς των δέντρων με κανονικό καφετί χρώμα, τα φυλλώματα των δέντρων ήταν κανονικά πράσινα, τα νερά με κανονικό μπλε χρώμα (αν και ως γνωστόν το νερό δεν έχει χρώμα, αλλά ο υποτιθέμενος χρωματισμός του έχει σχέση με το χρώμα του ουρανού και το βάθος της θάλασσας στην οποία ο φωτισμός του ουρανού αντανακλάται. Αυτό είναι και ο μοναδικός συνδυασμός των ελληνικών θαλασσών, που όσοι βλέπουν το χρώμα τους δεν μπορούν να πιστέψουν στα μάτια τους) κ.λπ. Οταν αποφάσισα να πάρω μία 3D κάρτα γραφικών και την εγκατέστησα στον υπολογιστή μου, δεν πίστευα στα δικά μου μάτια. Τα χρώματα που έβλεπα πριν δεν υπήρχαν και στη θέση τους είχαν εμφανιστεί άλλοι χρωματισμοί, τους οποίους δεν θυμάμαι τώρα πια να αναφέρω! Το φυσικό περιβάλλον ξαφνικά είχε αποκτήσει άλλα χρώματα, τα οποία πολύ απλά δεν θεωρώ "φυσιολογικά". Αυτό δεν έχει να κάνει με το λεγόμενο lighting που νομίζει ο φίλος μας.

Επειδή πάντοτε διατηρώ κάποιες αμφιβολίες και θέλω να διασταυρώνω τα γεγονότα και τις πληροφορίες, στο βαθμό του δυνατού πάντοτε, πριν γράψω στο περιοδικό, δανείστηκα από έναν φίλο και μία Voodoo κάρτα γραφικών, μπας και έφταιγε για αυτό που αποκαλώ "χρωματική αλλοίωση" η δική μου κάρτα γραφικών. Τίποτε, τζάμπα κόπος, τα χρώματα παρέμεναν τα ίδια, όπως και με τη δική μου 3D κάρτα γραφικών. Επανεγκατέστησα την παλιά, μη 3D, Millennium κάρτα γραφικών μου και ξανάβλεπα τα χρώματα κανονικά. Κατέληξα λοιπόν στο συμπέρασμα ότι οι προγραμματιστές του παιχνιδιού είχαν κάνει πολύ κακή δουλειά όσον αφορά στη χρωματική απόδοση του περιβάλλοντος χώρου με 3D κάρτες γραφικών. Πιστεύω αυτή τη φορά να έγινα κατανοητός.

MIGHT & MAGIC 8

Ο φίλος ΧΑΣΙΩΤΗΣ SOUL REAVER ΚΩΣΤΑΣ γράφει ότι, αν και έχει τελειώσει το παιχνίδι ως Necromancer (I will serve with the force of darkness!), θέλει να μάθει πώς γίνεται να μπεις στο Vault of Time, κάτι που αποτελεί μυστήριο γι' αυτόν.

Ο φίλος EAGLE_EYE13 (επιμένει να κρατά την ανωνυμία του) αναφέρει επίσης ότι, αν και έχει τελειώσει το παιχνίδι, δεν κατάφερε ακόμη να βρει το θησαυρό των Obelisks.



Γυρνώντας τη μία από τις δύο στρόφιγγες θα ανοίξει η αριστερή, όπως κοιτάς τη φωτογραφία, portcullis.

Η απάντηση είναι κοινή και αφορά στο λεγόμενο "Obelisk Puzzle". Αν επισκεφθείς ΟΛΟΥΣ τους οβελίσκους στο παιχνίδι (υπάρχει από ένας σε κάθε χάρτη-περιοχή του παιχνιδιού), θα πάρεις τα παρακάτω μηνύματα:

1) theunicornkin
2) gholdsold
3) thornskey
4) amonghiss
5) ubjectsap
6) pearswhil
7) ethesunsh
8) inesonmid
9) summerday

Αν τα βάλεις όλα μαζί, παίρνεις την εξής παράξενη φράση: "theunicornkingholdsoldthornskeyamonghissubjectsappearswhilethesunshinesonmidsummerday".

Τώρα προσεκτική αποκρυπτογράφηση αυτής της πρότασης (απλός διαχωρισμός στα σωστά σημεία των λέξεων) μας δίνει το εξής μήνυμα:

The unicorn king holds old thorn's key among his subjects.

Appears while the sun shines on midsummerday.

Για να ολοκληρώσεις λοιπόν αυτό το quest, πρέπει πρώτα απ' όλα να έχεις επισκεφθεί όλους τους οβελίσκους. Σκοπός σου είναι να βρεις το κλειδί για το Vault of Time. Σύμφωνα με όσα λέει το ανωτέρω μήνυμα κάνε τα εξής:

Πήγαινε στο Murmurwoods στις 24 Ιουνίου (δεν θυμάμαι καλά αν πρέπει να είσαι εκεί στις 9:00 το



Φτάνοντας για πρώτη φορά στο Hythloth Dungeon.



Αυτή είναι η είσοδος των τούνελ στο Hythloth Dungeon.



Η διασταύρωση με την κλειστή σιδερένια καγκελόπορτα που αναφέρω αρκετές φορές στο άρθρο.

πρωί, δυστυχώς δεν έχω πια το παιχνίδι για να ελέγξω το οπωσδήποτε λεπτό αυτό σημείο). Πρέπει να έχεις μαζί σου το druid circlet of power. Σκότωσε τον Unicorn King και αυτός θα ρίξει ένα κλειδί. Με αυτό ακριβώς το κλειδί άνοιξε το Vault of Time στο Ravenshore.

Εκτός από το κλειδί θα πάρεις και τα εξής:

7 stalt-laced ore
Foulfang
Elderaxe
Scepter of kings
Gold

ULTIMA 9 ASCENSION

Θέλω να ευχαριστήσω δημόσια το φίλο από το ICQ (νομίζω ότι είναι ο ΚΩΣΤΑΣ "BlackCoatMan" ΓΕΡΟΝΤΗΣ, ελπίζω να μην κάνω λάθος στο πρόσωπο και πάρει άλλος τη δόξα) που μου έδωσε ένα save του Ultima 9 ακριβώς μετά το σημείο που μου κολλούσε οριστικά και αμετάκλητα το παιχνίδι, δηλαδή ακριβώς μετά το σημείο που έχει σηκωθεί η magic sphere και πρέπει να πας σε αυτήν, να την ακουμπήσεις και να πεις τα words of life. Ετσι τέλειωσα "κανονικά" το παιχνίδι, είδα το μοναδικό φινάλε του, από τα ωραιότερα και πιο επικά που έχω δει σε ανάλογο τίτλο, και χάρηκα πολύ. Προς το παρόν το Ultima 9 μπήκε στην άκρη, αν και το έχω ξαναρχίσει από την αρχή, κάποια στιγμή όμως μέσα στο φθινόπωρο θα το ξαναπιάσω για να το τελειώσω, τώρα που πιστεύω ότι ξέρω τι περίπου γεννά αυτό το καταραμένο πρόβλημα-μήνυμα.

Ο ΔΗΜΑΣ "BRAVEHEART" ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει για να ξεκολλήσει από το Hythloth Dungeon.

Αν και δεν το θεωρώ ιδιαίτερα δύσκολο dungeon, είμαι υποχρεωμένος να απαντήσω στο φίλο μας. Το Hythloth Dungeon είναι ένα ιδιόμορφο τρισδιάστατο maze dungeon. Για να πάρεις το Glyph of Humility, πρέπει να βρεις τέσσερα αγαλματίδια, με διαφορετικά χρώματα το καθένα, και να τα τοποθετήσεις πάνω σε τέσσερα αντίστοιχα pedestals. Στο dungeon αυτό θα βρείτε και ένα από τα πιο χρήσιμα αντικείμενα όλου του παιχνιδιού, τις περίφημες Swamp Boots. Φορώντας τις μπότες αυτές, όπως ήδη έχω γράψει, μπορείς να τριγυρνάς στις βαλτώδεις περιοχές ή γενικά σε δηλητηριασμένα νερά, χωρίς κανένα πρόβλημα. Ειδικά στο Paws φορώντας αυτές τις μπότες και κάνοντας το spell Etherial Sight (του δεύτερου κύκλου), θα μπορέσετε να δείτε τα περίφημα συστατικά nightshades και να μαζέψετε από αυτά όσα σας χρειάζονται για να ολοκληρώσετε τα spells που απαιτούν το nightshade ως συστατικό (αν θυμάμαι καλά πρέπει να το απαιτούν οκτώ συνολικά spells).

Στο Hythloth Dungeon τηλεμεταφέρεσαι από την Ambrosia. Μπες μέσα στα κυρίως τούνελς και θα βρεθείς σε μία διασταύρωση με μία κλειστή σιδερένια καγκελόπορτα μπροστά σου. Μπες στα δεξιά τούνελ όπως κοιτάς αυτή την πόρτα. Σε ένα pit γεμάτο νερό πρόσεξε ότι υπάρχει μία στρόφιγγα (water valve). Στρίψε την. Αν θυμάμαι καλά, η δράση αυτή έχει ως αποτέλεσμα να αποκαλυφθεί ο μοχλός ενός παράξενου μικρού ασανσέρ - πλατφόρμας που υπάρχει σε ένα δωμάτιο, στην τελείως αντίθετη μεριά των τούνελ. Στο ίδιο δωμάτιο εντόπισε ένα "ξεχωριστό τούβλο". Πατώντας το ανοίγεις το πέρασμα για το επόμενο δωμάτιο. Συνέχισε να προχωρείς προς την ίδια κατεύθυνση και στο τέλος του (μετά μία στροφή) θα βρεις ένα κιβώτιο (chest). Μέσα σε αυτό θα βρεις το πρώτο σου αγαλματίδιο (το πράσινο αν θυμάμαι καλά), καθώς και άλλα χρήσιμα αντικείμενα. Τώρα ξαναγύρνα στην κλειστή σιδερένια καγκελόπορτα και πήγαινε προς την αριστερή μεριά όπως κοιτάς. Προχωρώντας λίγα βήματα, πρόσεξε ότι δεξιά σου υπάρχει μία εσοχή, που μέσα της θα βρεις ένα δαχτυλίδι. Αν θυμάμαι καλά, αξίζει 100 χρυσά νομίσματα. Είναι αρκετά δύσκολο να το εντοπίσεις, γι' αυτό σου συνιστώ να πατήσεις το πλήκτρο "K" και να γυρίσεις σε προοπτική πρώτου προσώπου για να το εντοπίσεις. Συνέχισε στο δεξί τούνελ και θα βρεθείς σε ένα μεγάλο δωμάτιο πλημμυρισμένο με νερό. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Το νερό αυτό είναι δηλητηριασμένο και επιπλέον μέσα του κολυμπά ένα από τα predatory fishes - τέρατα. Τώρα



Γυρνώντας αυτή τη στρόφιγγα θα χαμηλώσεις το ασανσέρ-πλατφόρμα στην άλλη μεριά των τούνελ.



Βρίσκοντας το πρώτο σου αγαλματίδιο, το πράσινο.

σε μία γωνία του δωματίου που είναι στα αριστερά όπως κοιτάς, αλλά που δεν καλοφαίνεται από κει που στέκεσαι, υπάρχει μία μικρή πέτρινη πλατφόρμα (δεν ξέρω πώς αλλιώς να την ονομάσω), πάνω στην οποία βρίσκονται οι προαναφερθείσες Swamp Boots. Είναι μέσα σε ένα σεντούκι που υπάρχει εκεί. Πήγαινε και πάρε τες οπωσδήποτε. Φόρεσέ τες για να σταματήσει να σε δηλητηριάζει το μολυσμένο νερό. Σε μία άλλη πέτρινη πλατφόρμα υπάρχουν διάφορα χρήσιμα αντικείμενα, δεν θυμάμαι όμως αν αυτά είναι χύμα ή μέσα σε ένα σεντούκι. Βλέπετε, αυτά που γράφω τώρα δεν τα γράφω παίζοντας το παιχνίδι, αλλά κοιτώντας τις αναλυτικές σημειώσεις που έχω κρατήσει. Στο κέντρο περίπου του δωματίου αυτού πρέπει να έχει εμφανιστεί το μικρό ασανσέρ - πλατφόρμα που αναφέραμε πριν, το οποίο κινείται σε τρεις κάθετες αλυσίδες. Ανέβα σε αυτό και παρατήρησε ότι στο δωμάτιο που φτάνεις υπάρχει ένα κίτρινο pedestal (άρα αργότερα πρέπει να γυρίσεις εδώ και να τοποθετήσεις ένα κίτρινο αγαλματίδιο όταν το βρεις), καθώς επίσης ένας μοχλός που, μετακινώντας τον, ανοίγεις την κεντρική κλειστή σιδερένια καγκελόπορτα που επίσης προαναφέραμε. Αφού μετακινήσεις λοιπόν το συγκεκριμένο μοχλό και ανοίξεις την καγκελόπορτα, κατέβα κάτω και πήγαινε σε αυτήν. Προχώρησε στην επόμενη διασταύρωση και στρίψε αριστερά. Προχωρώντας θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο που έχει κάτι σαν πηγάδι-στέρνα (cistern). Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Πήδα μέσα και κολύμπα κάτω. Θέλει λίγη εξάσκηση μέχρι να συνηθίσεις το χειρισμό. Ισως και να είστε πιο ικανοί από μένα και να τα καταφέρετε με την πρώτη. Κάτω θα βρεις ένα κόκκινο αγαλματίδιο (το δεύτερο που βρίσκεις) καθώς και μία στρόφιγγα (water valve). Γυρνώντας τη στρόφιγγα ανεβάζεις το επίπεδο του νερού έτσι ώστε να μπορέσεις πολύ εύκολα να βγεις από αυτό το πηγάδι-στέρνα. Αφού τα καταφέρεις, γύρνα πίσω στη νέα διασταύρωση και προχώρησε ευθεία όπως κινείσαι στο επόμενο μεγάλο δωμάτιο. Για να μη μπερδευτείτε σας λέω ότι το δωμάτιο αυτό βρίσκεται αν, ξεκινώντας από τη διασταύρωση όπου πριν ήταν η κλειστή σιδερένια καγκελόπορτα, προχωρήσεις Βόρεια και στην πρώτη νέα διασταύρωση στρίψεις δεξιά. Σε κάθε περίπτωση, στο δωμάτιο αυτό και οι δύο portcullis κλείνουν μόλις μπεις μέσα. Και σαν μη φτάνει αυτό, μόλις πάρεις τα leggings από το έδαφος, αρχίζουν να κλείνουν οι πλευρικοί τοίχοι και κινδυνεύεις να συνθλίβεις. Μην πανικοβληθείς. Πήγαινε προς την κλειστή portcullis που υπάρχει μπροστά σου και μόλις η πόρτα ανοίξει, γιατί η έξοδος θα ανοίξει μόλις πλησιάσουν αρκετά οι τοίχοι, βγες έξω. Στη νέα διασταύρωση παρατήρησε ότι στο δωμάτιο μπροστά σου η πόρτα είναι κλειστή. Εσύ στρίψε δεξιά. Προχώρησε στην άκρη του δωματίου, αφαίρεσε τον ιστό της αράχνης και αν χρειαστεί, κολύμπησε (δεν θυμάμαι αν χρειάζεται αυτό) για να μετακινήσεις ακόμη μία στρόφιγγα (water valve) που θα δεις. Αυτή η στρόφιγγα ανοίγει το δωμάτιο που ήταν κλειστό πριν. Γύρισέ την για να το ανοίξεις. Γύρνα πίσω και στη διασταύρωση στρίψε δεξιά έτσι ώστε να μπεις στο δωμάτιο όπου πριν δεν μπορούσες να μπεις. Θα φτάσεις σε ένα δωμάτιο γεμάτο pillars. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Για να το διασχίσεις, πρέπει να πατήσεις - πηδήξεις πάνω στις σωστές κολόνες. (Θυμίζει λίγο το σχετικά αντίστοιχο puzzle από το φινάλε του Indiana Jones and the Last Crusade, για όσους έχουν παίξει το adventure αυτό ή έχουν δει τη σχετική ταινία.) Τώρα προφανώς αναρωτιέστε ποια είναι η σωστή διαδρομή. Δεν είναι εύκολο να περιγραφεί. Σας λέω πάντως, όσο πιο απλά μπορώ, ότι όπως μπαίνεις στο δωμάτιο και κοιτάς Βόρεια (North) (αν και στην πραγματικότητα η πυξίδα δείχνει Ανατολικά, δηλαδή EAST) πήδα: NORTH, NORTH, NE (North-East), SE (South-East), EAST, NW (North-West), NW (North-West), NORTH. Μερικά άλματα απαιτούν προσοχή και φυσικά μερικές φορές πρέπει να περιμένεις να υψωθούν οι κολόνες στις οποίες πρέπει να πηδήξεις. Φτάνοντας απέναντι κάνε πάλι SAVE. Μπροστά σου υπάρχει ένα πράσινο pedestal, πάνω στο οποίο πρέπει να τοποθετήσεις το πράσινο αγαλματίδιο (κλειδί). Δεξιά και αριστερά του pedestal υπάρχουν δύο στρόφιγγες. Γυρνώντας τες ανοίγεις δύο κλειστές portcullis, η μία είναι σε αυτό το δωμάτιο, ενώ η άλλη παρακάτω. Για να ακουμπήσεις το πράσινο αγαλματίδιο που έχεις πάνω στο πράσινο pedestal, καλό είναι να γυρίσεις σε προοπτική πρώτου προσώπου πατώντας το πλήκτρο "K". Τοποθετώντας το αγαλματίδιο θα δεις να σηκώνεται κάπου πολύ μακριά μία portcullis. Στην πραγματικότητα προς το τέλος αυτού του dungeon υπάρχει ένα τούνελ με τέσσερις portcullis στη σειρά, οι οποίες ανοίγουν - σηκώνονται τοποθετώντας τα τέσσερα αγαλματίδια που θα βρεις στα αντίστοιχα pedestals. Τώρα πήγαινε και μπες στην portcullis αυτού του δωματίου που μόλις άνοιξες. Η συνέχεια και το τέλος αυτού του dungeon θα δημοσιευτεί στο επόμενο τεύχος. Ως τότε καλό καλοκαίρι.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.





Μέσα σε αυτήν την υποδοχή είναι το ακριβό δαχτυλίδι, αλλά για να το δεις και να το πάρεις, πρέπει να γυρίσεις σε προοπτική πρώτου προσώπου.

DIABLO 2

Μήπως μας τα παραλέει η Blizzard;

Ο κύριος Κόινερ έλεγε: "Είναι δύσκολο να συμβουλεύσεις κάποιον που σε έχει κάνει να θυμώσεις. Κι όμως, αυτό είναι απαραίτητο, διότι αυτός ακριβώς είναι που χρειάζεται τη συμβουλή σου περισσότερο από κάθε άλλον".

Από τις "Ιστορίες του κ. Κόινερ" του Μπέρτολτ Μπρεχτ

Είχα παραδώσει το άρθρο για το Diablo 2, όταν είδε τη δημοσιότητα η είδηση της Blizzard ότι το Diablo 2 ξεπέρασε σε πωλήσεις το 1.000.000 αντίτυπα τις πρώτες δύο εβδομάδες της κυκλοφορίας του και ότι έτσι έγινε το πρώτο παιχνίδι με τις "μεγαλύτερες πωλήσεις σε τόσο μικρό διάστημα" στην ιστορία των computer games. Σύμφωνα πάντα με την ίδια ανακοίνωση, η εταιρία περιμένει να ξεπεράσει σε πωλήσεις τα 2.500.000 αντίτυπα τους επόμενους τέσσερις-πέντε μήνες. Τονίζεται δε ότι οι προπωλήσεις του παιχνιδιού είχαν ξεπεράσει τις 600.000 αντίτυπα, όταν τελικά αυτό κυκλοφόρησε.

Επειδή το άρθρο της στήλης αυτής το παραδίδω συνήθως τελευταίο, βρήκα την ευκαιρία να καταγράψω μερικές βαθύτερες σκέψεις μου σχετικά με το παιχνίδι, το οποίο -από ό,τι φαίνεται- σαρώνει τα πάντα στο πέρασμά του. Μάλιστα, αυτή την περίοδο, τα μηνύματα από την ελληνική αγορά είναι ότι ο μόνος τίτλος που πουλάει -και πουλάει πάρα πολύ- είναι το Diablo 2.

Κανονικά θα έπρεπε, τόσο ως απλός φαν των games όσο και ως συντάκτης του ειδικού Τύπου, που ειλικρινά θέλει τα computer games στο σύνολό τους να πηγαίνουν πάρα πολύ καλά (και όχι μόνο τα adventures ή τα RPGs, όπως μερικοί νομίζετε), να πανηγυρίζω με τις πωλήσεις που σημειώνει το συγκεκριμένο παιχνίδι. Στην πραγματικότητα, όμως, είμαι αρκετά σκεπτικός για μία σειρά λόγους.

Ο πρώτος και καλύτερος είναι ότι η ίδια η Blizzard μας είπε σε κάποια στιγμή ψέματα. Οταν ανακοινώνεις ότι οι προπωλήσεις είναι περίπου 1.500.000 αντίτυπα και μετά, σαν να μην τρέχει τίποτα, βγαίνεις και λες ότι τελικά οι προπωλήσεις ήταν "μόνο" (μ' αρέσει πολύ αυτό το "μόνο") 600.000, υπάρχει σοβαρό πρόβλημα. Εν τέλει, δηλαδή, μας κορόιδεψε κάνοντας κατάχρηση της εμπιστοσύνης μας προς αυτήν, μία εμπιστοσύνη που ομολογουμένως είχε χτίσει με πολύ κόπο όλα αυτά τα χρόνια κυκλοφορώντας εκπληκτικά παιχνίδια, όπως τα Warcraft, Starcraft και Diablo 1, τα οποία ξεπέρασαν -το καθένα μόνο του- σε πωλήσεις το 1.000.000 αντίτυπα. Ο δεύτερος λόγος που υπαγορεύει το σκεπτικισμό μου είναι ότι, ανακοινώνοντας ένα τόσο τεράστιο νούμερο, έκανε ως έναν βαθμό αρκετούς χρήστες να αγοράσουν το παιχνίδι, αν και αρχικά ίσως να μην το ήθελαν. Οπως και να το κάνουμε, τελικά, η εμπορική έννοια του "ρεύματος" είναι υπαρκτή: όταν ακούς για μία μεγάλη επιτυχία θέλεις (όχι όλοι ντε και καλά, αλλά οπωσδήποτε αρκετοί) να δεις κι εσύ τι είναι αυτό που έχει ξετρελάνει τους πάντες.

Για το παιχνίδι έγραψα σχεδόν όλα όσα είχα στο άρθρο μου που δημοσιεύεται στο τεύχος αυτό. Υπάρχει, όμως, ένα τεράστιο θέμα με το λεγόμενο Multiplayer mode, που δεν μπορεί να περάσει έτσι.

Τι εννοώ; Το παιχνίδι υπόσχεται multiplayer μέσω του Battle.net, κάτι το οποίο σχεδόν δεν ισχύει. Δεν θα σταθώ στα όσα ο ειδικός Τύπος έγραψε εναντίον του Ultima OnLine όσον αφορά στο αντίστοιχο πρόβλημα που εμφάνιζε πριν από περίπου δύο χρόνια. Γράφω "αντίστοιχο" διότι στην πράξη η διαφορά τους είναι τεράστια. Το Ultima Online παιζόταν κανονικά και απλώς το lag ήταν όντως ενοχλητικό, ενώ το Diablo 2 δεν παίζεται σχεδόν καθόλου. Οποιος γράφει το αντίθετο ή αποσιωπά το θέμα (όπως κάνουν αρκετά sites στο εξωτερικό) ή απλώς λέει ψέματα - και μάλιστα μεγάλα.

Η ίδια η Blizzard λέει ότι θα διορθώσει μεγάλο μέρος του προβλήματος του lag με το νέο patch 1.03 που αναμένεται να κυκλοφορήσει κατά τα μέσα του Αυγούστου. Ακόμη και να αληθεύει κάτι τέτοιο, λέω από τη μεριά μου: "Ε, και λοιπόν;".

Οι περισσότεροι χρήστες αγόρασαν το παιχνίδι για το Multiplayer και όχι για το Single player mode. Βλέπετε, η εμπειρία μέχρι τώρα από το Battle.net -όσον αφορά στα άλλα παιχνίδια της- δεν ήταν σχεδόν καθόλου αρνητική. Η ίδια η Blizzard λέει ότι δεν περίμενε να μπαίνουν ταυτόχρονα τόσοι πολλοί παίκτες. Υπό τη συγκεκριμένη έννοια δεν είχε υπολογίσει το lag αυτό που -πάντα κατά τα σχόλιά της- οφείλεται στο μεγάλο αριθμό των χρηστών που προσπαθούν να συνδεθούν online. Ακριβώς εδώ θεωρώ ότι ψεύδεται για δεύτερη φορά.

Ας γίνω πιο σαφής. Καταρχήν, όταν διακηρύσσεις ότι έχεις προπωλήσει 1.500.000 αντίτυπα, έστω και αν 20 ημέρες αργότερα το διορθώνεις και κάνεις λόγο για 600.000 αντίτυπα, πρέπει να είσαι προετοιμασμένος να δεχτείς -στην καλύτερη περίπτωση- τουλάχιστον το 25% on-line. Η Blizzard ισχυρίζεται ότι ο καθένας από τους τέσσερις servers είχε περί τους 50.000 gamers on-line. Σύμφωνα με τα λεγόμενά της, ακόμη και ο ευρωπαϊκός server είχε περί τους 50.000 χρήστες on-line. Χωρίς περιστροφή γράφω ότι δεν πιστεύω αυτό το νούμερο. Οι λόγοι είναι δύο. Πρώτον, σχεδόν όποιος μπαίνει μέσα πρέπει να φαίνεται έστω και για λίγο στο κάτω μέρος της οθόνης του chat room.



Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Δεν είδα ποτέ πάνω από 36 παίκτες -πιστέψτε με, παρέμεινα για αρκετή ώρα (τους μετρούσα έναν έναν)-, έστω και αν εκείνη τη στιγμή ο server με ειδοποιούσε ότι ήταν περίπου 46.000 χρήστες συνδεδεμένοι! Δεύτερον, καμία από τις φορές που γινόταν Join Game δεν είδα περισσότερα από 17 παιχνίδια. Αυτά τα νούμερα όχι μόνο δεν δίνουν επιβεβαιώνουν εκείνα της Blizzard, αλλά αντίθετα φανερώνουν εξαιρετικά χαμηλά ποσοστά συμμετοχής. Πώς μπορούσε, αλήθεια, να είναι διαφορετικά, όταν οι servers της ήταν σχεδόν μόνιμα κάτω, όταν απροειδοποίητα σε πετούσαν έξω; (Πέταξαν έξω το φίλο μου ενώ εγώ τον έβλεπα στο παιχνίδι. Μάλιστα, επειδή εκείνος είχε δημιουργήσει το παιχνίδι, όχι μόνο δεν κουνιόταν τίποτα, αλλά κολλούσε και ο υπολογιστής μου!) Και για να μη μου πει κανείς κουβέντα, σας ξεκαθαρίζω ότι έχω ISDN σύνδεση.

Το πασίγνωστο -θέλω να πιστεύω- games site στο Internet, το Games Domain, σε ένα εξαιρετικό editorial γύρω από το θέμα κάνει έναν πολύ εύστοχο παραλληλισμό έχοντας φυσικά τα κατάλληλα στοιχεία.

Οι servers του Everquest δεν επιτρέπουν ποτέ να έχει ο καθένας τους πάνω από 3.000 χρήστες on-line την ίδια στιγμή. Εχοντας, όμως, συνολικά περισσότερους από 30 servers, εξασφαλίζουν ότι ταυτόχρονα μπορούν να είναι on-line 90.000 χρήστες. Σημειώστε το νούμερο λαμβάνοντας υπόψη ότι οι συνολικές πωλήσεις του παιχνιδιού αντιστοιχούν σε περίπου 160.000 μηνιαίες συνδρομές. Κατορθώνει, δηλαδή, να εξασφαλίζει ένα ποσοστό 56,25% των χρηστών on-line. Αν η Blizzard λειτουργούσε αντίστοιχα, έπρεπε να έχει εξασφαλίσει για τις υπάρχουσες πωλήσεις περίπου 562.500 θέσεις, ενώ αν το παιχνίδι πουλήσει τελικά 2.500.000 αντίτυπα, έπρεπε να έχουν υπολογίσει περί το 1.125.000 θέσεις ταυτόχρονα για on-line σύνδεση. Θέλετε τη γνώμη μου με δυο λέξεις γι' αυτό; Παραμύθια της Χαλιμάς!

Ολη αυτή η κατάσταση, όμως, δεν μπορεί να μη στραφεί -έστω και μακροπρόθεσμα- εναντίον της Blizzard, κάτι το οποίο μέσα στην παραζάλη της επιτυχίας φαίνεται να μην το έχει υπολογίσει. Οσο και αν τα περισσότερα αμερικανικά sites προς το παρόν έχουν "ψιλοθάψει" το γεγονός, υπενθυμίζω για ακόμη μία φορά ότι ως μέτρο σύγκρισης έχω τη στάση τους απέναντι στο Ultima Online. Δεν είναι δυνατόν να μην καταγράψουν αυτό το φαινόμενο-πρόβλημα αργά ή γρήγορα. Τούτο δε διότι δεν θα αντέξουν για πολύ ακόμη να έρχονται σε τόση μεγάλη διάσταση με τους αναγνώστες τους, που ήδη κάνουν αρνητικά σχόλια για το παιχνίδι. Εξάλλου, η όλη ιστορία θα κρατήσει μέχρι κάποιο site να κάνει την αρχή κατηγορώντας ανοικτά την Blizzard. Οποιος μπει στα newsgroups, στα chats της ίδιας της Blizzard, δεν ακούει παρά οργισμένα λόγια. Δεν είναι λίγοι εκείνοι που ισχυρίζονται ότι δεν πρόκειται να ξαναλησιάσουν παιχνίδι της. Μην το θεωρήσετε καθόλου αστείο αυτό. Ο,τι γνώμη και να έχει ο καθένας μας για τους Αμερικανούς, για ένα να είστε σίγουροι: Σε αντίθεση με εμάς, που σπάνια διαμαρτυρόμαστε, αυτοί έχουν ισχυρότατη καταναλωτική συνείδηση. Οταν αγοράζουν κάτι θέλουν να εξαργυρώνουν σε υπηρεσίες ό,τι πλήρωσαν. Τώρα οι περισσότεροι θεωρούν ότι τους κορόιδεψαν και μάλιστα χοντρά. Γι' αυτό τους βρίζουν όλους: από την ίδια την Blizzard που την περνούν γενεές δεκατέσσερις, μέχρι τα games sites στο Internet, τα περιοδικά που δεν τους προειδοποίησαν, και η ιστορία συνεχίζεται...



Το Games Domain σε άρθρο του αναρωτιέται εύστοχα: Γιατί να δουλεύουν σωστά οι servers της Verant (της εταιρίας που έχει το Everquest), η οποία, με πολύ λιγότερες πωλήσεις και κέρδη, το έχει κατορθώσει επενδύοντας πολλά από τα έσοδά της πάλι πάνω στο παιχνίδι, ενώ η Blizzard, αν και είχε προβλέψει το μεγάλο ύψος της κυκλοφορίας, δεν επένδυσε μερικά από τα χρήματα, που έτσι κι αλλιώς θα έμπαιναν στο ταμείο της, προκειμένου να εξασφαλίσει την ικανοποιητική λειτουργία των servers της; Προς το τέλος δε του άρθρου τονίζει ότι σε λίγο καιρό μάλλον δεν θα υπάρχει το πρόβλημα του lag, αφού οι περισσότεροι παίκτες θα έχουν απομακρυνθεί οριστικά από αυτό. Είναι δε γνωστό ότι σε τέτοιου είδους παιχνίδια το σημείο αιχμής είναι πάντοτε ο πρώτος μήνας κυκλοφορίας τους. Μετά μένουν μόνο οι λεγόμενοι "φαν".



Το πραγματικό Multiplayer mode του Diablo 2 είναι εκπληκτικό. Διαθέτει βάθος, καθώς οι πέντε χαρακτήρες λειτουργώντας ως ομάδα έχουν καταπληκτική συνοχή στηριγμένη στη μελετημένη διαφορετικότητα των ικανοτήτων τους. Ολα είχαν σχεδιαστεί σχεδόν άψογα, εκτός από τον πραγματικό δαίμονα του παιχνιδιού που, τελικά, δεν φαίνεται να είναι ο περιβόητος Diablo, αλλά το απρόσωπο και αδηφάγο lag...

Τελειώνοντας το κείμενο συνδέθηκα στο Internet για να το στείλω στο περιοδικό. Η πρώτη κίνησή μου κάθε φορά που συνδέομαι είναι να παίρνω τα e-mails μου. Αυτή τη φορά ξεχώριζε ένα μήνυμα από το COMPUTER GAMES ONLINE, που το on-line περιοδικό στέλνει στους συνδρομητές του. Το μήνυμα αυτό ανέφερε ότι, αν και το Diablo 2 είναι ήδη τρεις εβδομάδες μαζί μας, το παιχνίδι συνεχίζει να υποφέρει από αξιόμεμπτο-κατακριτέο lag όχι μόνο κατά τη διάρκεια των ωρών αιχμής, αλλά και των μη ακραίων ωρών αιχμής (με άλλες λέξεις σχεδόν κατά τη διάρκεια ολόκληρης της ημέρας). Το μήνυμα συνεχίζει με άλλα σχόλια, των οποίων τη δημοσίευση δεν επιτρέπει η στήλη. Το μόνο που έχω να πω είναι ότι τα ξένα sites άρχισαν να σέρνουν το χορό που ανέφερα πιο πάνω. Τα παρατράγουδα για την Blizzard και το Diablo 2 δυστυχώς μόλις ξεκίνησαν.

PC



τα αμίλητα

ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Το καλοκαιράκι... / σε κάποιο νησί, σε κάποια παραλία, σε κάποιο δροσερό ορεινό χωριό, σ' ένα καλοκαιρινό σινεμαδάκι, σε κάποιο ουζερί κάτω από τ' αστέρια, γκομενιλίκια και καμάκι στις τουρίστριες, με την αλητοπαρέα / έστω και σ' ένα διαμέρισμα με τα παράθυρα ανοιχτά να πολεμάς τον καύσωνα με τον ανεμιστήρα / σαν να μου φαίνεται πως δεν είναι ο καλύτερος καιρός για κομπιούτερ / με το κουτί ανοικτό να κοιτάς τους σένσορες για τη θερμοκρασία / **ο καιρός σε σπρώχνει να παίξεις παιχνίδια πραγματικά στις παραλίες και όχι virtual στα Internet cafés / εκτός κι αν είσαι εκείνο το τεχνοφρικιό με το lap που πλατσουρίζει στην πισίνα και κάνει on-line chat από το κινητό ή παίζει (προσπαθεί να παίζει) Quake Arena στο Notebook / too much!** / ο doctor συμβουλεύει αποτοξίνωση από τις οθόνες / όμως το 16χρονο βαφτιστήρι μου (hallo, George) μόλις τελείωσε τα διαγωνίσματα κι ετοιμάζεται να τσακίσει τα πληκτρολόγια και τα high scores στα games / σε κάποια άλλα μέρη μπορεί να μην έχουν τέτοια καλοκαίρια, αλλά εδώ στην Ελλάδα... / τα παιχνίδια ξεφεύγουν από τις οθόνες και διαδραματίζονται τριγύρω μας / οι περιγραφές ζωντανεύουν μέσα από τις λέξεις και στοιχειώνουν τον τόπο μας / στα ίδια μέρη που περπάτησαν θεοί και ήρωες / η Αθηνά, ο Διόνυσος, ο Αχιλλέας, ο Ηρακλής, ο Λεωνίδας (και οι τριακόσιοι) / μέχρι τον Ιουλιανό και... "χαμαί πέσε δαίδαλος αυλά. Ουκέτι Φοίβος έχει καλύβαν, ου μάντιδα δάφναν, ου παγάν λαλέουσαν, απέσβετο και λάλον ύδωρ" / **κι αν οι Ρωμαίοι υποτάχτηκαν στο ελληνικό πνεύμα, οι χριστιανοί που ακολούθησαν έφεραν το σκοτάδι και το θάνατο / εκεί που άνθιζε ο λόγος, οι μαυροντυμένοι παπάδες έφεραν την εξ αποκάλυψης αλήθεια και το δόγμα ("άλαλα τα χείλη των ασεβών") / όμως, τόσο η χριστιανική θρησκεία όσο και η επικράτηση του μονοθεϊστικού ιερατείου δεν έχουν καμία σχέση με τις διδασκαλίες του Χριστού / είναι ο αρχέγονος αγώνας μεταξύ του καλού και του κακού, μεταξύ του πολυθεϊστικού ιερατείου και του μονοθεϊστικού, μεταξύ των επουρανίων και των υπογείων, των Δρακοντιανών και των Ανδρομεδικών** / δεν ξέρω αν το "PC Master" είναι ο κατάλληλος χώρος για να γράφω τέτοια πράγματα / για τα ιερατεία της φλόγας και του πάγου, για τους Δέρους και την κούφια γη, για τις νεράιδες και τους καλικάντζαρους, για τους μεγάλους παλιούς (Λάβκραφτ), για το μάτι του αετού (Καστανέντα) και την έρπουσα σκιά (Μπαλάνος) / κι αν νομίζετε ότι η βιομηχανία των παιχνιδιών μένει έξω απ' αυτό τον πόλεμο, είστε γελασμένοι (πάλι;) / θα αναφέρω ένα μόνο παράδειγμα (από τα πιο πρόσφατα): στο "Freespace 2" η Γη αντιμετωπίζει τους Δρακοντιανούς και τα διαστημόπλοια έχουν ελληνικά ονόματα και όλοι οι κυβερνήτες είναι Ελληνες / πριν όμως περάσω στα εσώτερα θα περιμένω τη δική σας άποψη-έγκριση με e-mail στη γνωστή διεύθυνσή eparatoss@hotmail.com / ανακαλύψτε το ελληνικό πνεύμα στα παιχνίδια (ονόματα, τοποθεσίες κ.λπ.) και ψηφίστε αν θέλετε να ανοίξουμε τα ντόπια x-files / κατά τ' άλλα δεν είμαστε παρά ένα κομπιουτερογκεϊμάδικο περιοδικό / πολύ θα μ' άρεσε κάπου εδώ και κάπως έτσι να τελείωνε το άρθρο μου, δυστυχώς όμως δεν έχω γράψει ακόμα ούτε το μισό και... πάμε παρακάτω / θυμάστε τη μαζική επίθεση των hackers στις αρχές του χρόνου στο Yahoo!, στο Amazon, στο CNN, στο eBay και σε άλλα μεγάλα sites / τώρα τελευταία άρχισαν και τα επίσημα ΜΜΕ ("New York Times", "Observer" κ.ά.) να αποκαλύπτουν αυτό που ήταν γνωστό σε όσους σύχναζαν σε διάφορα underground fora στο Δίκτυο / πως οι πραγματικοί υπεύθυνοι αυτών των επιθέσεων δεν ήταν οι hackers αλλά οι ίδιες οι αμερικανικές μυστικές υπηρεσίες / αυτές οι ίδιες υπηρεσίες που μεγαλοποιούν κάθε πειρατική επίθεση με σκοπό να αναγκάσουν το κράτος να επιτρέψει την παρακολούθηση και τον έλεγχο των επικοινωνιών και να προχωρήσει στην ψήφιση σκληρότερων νόμων / αυτός ο έλεγχος του κυβερνοχώρου είναι ένας διακαής πόθος τόσο της CIA όσο και του FBI / όμως, η αποκάλυψη αυτών των βρώμικων μεθόδων έχει οδηγήσει





ΓΡΑΦΕΙ Ο @simos @militos

μέχρι και γερουσιαστές στην αλλαγή στρατοπέδου και το κλίμα μεταστρέφετε υπέρ του λόμπι που υποστηρίζει το free Internet (να το πάλι το πολυθεΐστικό ιερατείο) / και οι χακεράδες (τα χακεράκια) είναι που ανοίγουν δρόμους / αν όχι για την ελεύθερη διακίνηση των ιδεών, τουλάχιστον για ελεύθερο surfing και free gamez και appz / είναι όμως κι αυτοί κάτι παιδιά... / τις προάλλες μπαίνει ένας 17χρονος σε ένα e-café, συνδέεται στο Internet μέσα από την x-treme και βγάζει από την τσέπη του μια δισκέτα μ' ένα προγραμματάκι crack και με δυο κινήσεις copy paste κάνει τα διαφημιστικά banners αόρατα / μια βόλτα στα γνωστά στέκια Visper's, Churchi's, Kopy Katz κ.λπ. , με login-in στα members, παραλαβή e-mail και αποστολή μηνυμάτων με μυστήριες υπογραφές / κάτι σε στυλ: ΏΏΔΔΔΔΔΔΔΔΔ άάάάάά AnC cru GHF sq και greetings στο σινάφι (always) / δεν ξέρω αν μεθαύριο αυτά τα χακερόνια βρεθούν να στελεχώνουν ανώνυμες εταιρίες παραγωγής software ή απόρρητα στρατιωτικά projects / ξέρω, όμως, πως κάτι τέτοιοι περίεργοι τύποι έδωσαν μεγάλη ώθηση στην πληροφορική, απελευθερώνοντας τις πληροφορίες και επιτρέποντας την πρόσβαση στον καθένα / σίγουρα δεν είναι αυτοί που μπαίνουν και κάνουν ζημιές στο Yahoo! και το Amazon / που, όπως είδαμε, μπορεί να είναι κάποιες μυστικές υπηρεσίες, ακόμα και το ίδιο το FBI **/ ο μεγάλος αδελφός ή big brother ή πανεπόπτης οφθαλμός ή cookies ή active-x ή όπως αλλιώς τον λένε / ο οποίος πολύ θα ήθελε να ήξερε τι περιέχουν τα favorites (ή τα bookmarks) του καθενός / δείξε μου favorites σου να σου πω ποιος είσαι /** κι επειδή ντε μασάει (κι έτσι για το high), λέω να κάνω μια ψυχανάλυση σε βάθος (και σε φάρδος και σε μήκος) / θα σας αποκαλύψω τα δικά μου favorites (ουάου!) / λοιπόν, έχω τους φακέλους: Buy, Computer, Games, GR, Media, Money, Music, Mystic, Photos, Science, Styga, Warez και καμιά 20ριά ατακτοποίητα URL / ποιον φάκελο απ' αυτούς ν' ανοίξω; / ας ξεκινήσω από τον πιο straight, που δεν είναι άλλος από τα Games, με 33 διευθύνσεις / http://www.cheatbook.de, http://www.electricgames.com, http://www.agn3d.com, http://www.bestcheats.com, http://chapter.cheatguide. com, http://www.gamecenter.com, ftp://ftp.cdrom.com/pub/games_patches/index.html, http://patches.dlh.net, http://www.electricgames.com, http://www.gamenexus.com, http://www.gameguides.com, http://www.gamepower.com, http://gamesdomain.hol.gr, http://www.gamesover dose.com, http://www.gamesmania.com, http://www.game spot.co.uk/pcgw, http://come.to/gamingspot, http://www.happypuppy.com, http://www.csoon.com/websites.htm, http://www.justadventure.com, http://www.megagames.com, http://www.gamesdomain.co.uk/directd/pc, http://www.pcgames.com/subscribe.html, http://www.pcgame world.com, http://www.pczone.co.uk, http://pc.ign.com, http://www.teamanarchy.com/patches.html, http://www.avault.com, http://www.cheaters-guild.com/index.asp, http://trainers.for.ourfamily.com, http://www.ugr.net/codes/codes.htm, www.averpil.com/walkover, http://www.games.net / μερικά από αυτά τα sites είναι super (ειδικά για patches, cheats, trainers κ.ά.) / μπορείτε να τα περιηγηθείτε και να λάβετε μέρος σε διάφορα fora όπως το: "Worst Games of the Millennium" που διοργανώνει αυτές τις μέρες το GameSpot.uk: http://cgi.zdnet.com/slink?39078:1771785 / αν τα παραπάνω δεν σας φτάνουν και θέλετε ν' ανοίξω κι άλλο τα εσώψυχά μου (δηλαδή κι άλλα folders κι άλλα favorites), θα σας απογοητεύσω / κάποια άλλη φορά... someone, somewhere in summertime / κατά τ' άλλα, τέλειωσα τα "Devil Inside" και "The Infernal Machine" (απίθανα και τα δύο), την έχω καταβρεί με το "The Longest Journey", ξεκίνησα το "Dino Crisis" (μόνο και για το αλά "Resident Evil" gameplay αξίζει) και παλεύω ακόμα το "Nomad Soul" και το "Thief 2" (πολύ δύσκολο, κανένας trainer?) / πού και πού παίζω κανένα "Unreal Tournament" και κανένα φλιπεράκι στο "Lula Pinball" (μιαμ, μιαμ), ενώ το "Faust" το έχω ψιλοπαρατήσει και τα "Ultima IX", "Vampire The Masquerade" και "Martian Gothic" έχουν εγκατασταθεί στον σκληρό και περιμένουν τη σειρά τους **/ σήμερα, όμως, είναι 22 Ιουνίου, μεγάλη γιορτή / θερινό ηλιοστάσιο, η μεγαλύτερη ημέρα και η μικρότερη νύχτα, η νίκη του φωτός απέναντι στο σκότος /** κλείνουμε τα κομπιούτερ και βγαίνουμε έξω στη φύση (έστω στις αυλές και τα μπαλκόνια) / το Stonehedge γέμισε με χιλιάδες νεοδρυΐδες, στην Ελλάδα ανάβουν οι φωτιές του Κλείδωνα, στη Θράκη κάνουν παγανιστικές τελετές, στα νησιά κάνουν beach parties / με μπίρες, με τεκίλες και xtc / κάνω load...

SITE-SEEING

Μία ξενάγηση στα καλύτερα gaming sites του Διαδικτύου

Ελπίζω την ώρα που θα διαβάζετε τις γραμμές αυτές να βρίσκομαι στην παραλία κάποιου νησιού, μακριά από το άγχος της πρωτεύουσας και την ένατη ουρά του μαστιγίου του αρχισυντάκτη. Τι να κάνουμε, κάποιοι πάνε στο Νεπάλ και κάποιοι άλλοι βράζουν στο Τσουκάλ που λέγεται Αθήνα.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Στο τεύχος αυτό δεν θα ασχοληθούμε με την ανάλυση κάποιου emulator. Θα πιάσουμε την άλλη άκρη του νήματος, που ονομάζεται Retro-gaming, με την παρουσίαση παλιών παιχνιδιών και διευθύνσεων απ' όπου μπορείτε να τα κατεβάσετε. Στην αρχή θα δώσουμε κάποια αξιόλογα sites με παιχνίδια για εξομοιωτές και θα κλείσουμε με τοποθεσίες, όπου θα βρείτε παλιά και αγαπημένα παιχνίδια για PC. Θα ήθελα, όμως, να ξεκαθαρίσω κάτι από την αρχή: Στο κείμενο που ακολουθεί δεν θα βρείτε sites με παιχνίδια για N64, NEO-GEO κ.λπ. Τα sites αυτά, όπως έχω γράψει πολλές φορές, είναι παράνομα και διώκονται από τις εταιρίες. Επειδή πολλοί είναι εκείνοι που ρωτούν για τα κριτήρια με τα οποία τα ROMs θεωρούνται νόμιμα ή όχι, θα εκθέσω εν συντομία τη δική μου άποψη επί του θέματος: Καταρχήν, "νόμιμα αντιγραμμένα παιχνίδια" με την πλήρη έννοια της φράσης δεν υπάρχουν. Υπάρχουν, όμως, ορισμένα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει πριν από αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα, με αποτέλεσμα να μην υπάρχουν πια στα καταστήματα ή τις αίθουσες ηλεκτρονικών, ενώ δεν είναι διαθέσιμα ούτε απευθείας από την κατασκευάστρια εταιρία. Οπως είναι κατανοητό, οι εταιρίες δεν είναι δυνατόν να προσδοκούν οικονομικά οφέλη από τα παιχνίδια αυτά, οπότε είναι προφανές ότι δεν έχουν λόγο να κυνηγήσουν κανέναν. Και, βέβαια, με την πάροδο του χρόνου, πολλά "θρυλικά" παιχνίδια γίνονται freeware, με πρόσφατο παράδειγμα το καταπληκτικό Teen Agent. Με αυτή τη λογική, το κατέβασμα των παιχνιδιών που θα βρείτε στις ακόλουθες διευθύνσεις δεν πρέπει να θεωρηθεί "ώθηση" του αναγνώστη στην πειρατεία, αλλά ξενάγηση σε μία άλλη, διαφορετική εποχή του gaming.


Η συνέχεια του Leather Goddesses of Phobos ήταν ίσως η χειρότερη στιγμή στην ιστορία της Infocom. Ωστόσο, τα γραφικά είναι χαριτωμένα!

BACK TO THE ROOTS (http://www.back2roots.org)

Περιγραφή: Πρόκειται για ένα site-παράδεισο για τους οπαδούς της Amiga, αφού προσφέρει έναν αρκετά μεγάλο αριθμό παιχνιδιών για download (407 την ώρα που γραφόταν αυτό το άρθρο), με συχνή ανανέωση και έλεγχο για σπασμένα links. Τα παιχνίδια είναι ταξινομημένα με αλφαβητική σειρά, ενώ δίνονται και διάφορα στοιχεία που είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για τον επισκέπτη. Ετσι, εκτός από τα καθιερωμένα στοιχεία, που θα βρείτε σχεδόν σε όλα τα sites (είδος, εταιρία, έτος κυκλοφορίας και μέγεθος αρχείου), υπάρχουν μία υποτυπώδης βαθμολογία, φωτογραφία και οδηγίες που αφορούν στην εξομοίωση του τίτλου. Οι τελευταίες είναι πολύ κατατοπιστικές και σας γλιτώνουν από πολύ ψάξιμο. Αναγράφονται οι εξομοιωτές που τρέχουν το παιχνίδι, καθώς και η έκδοση του Kickstart που θα χρειαστείτε. Πριν να κατεβάσετε οποιοδήποτε παιχνίδι, μην αμελήσετε να ελέγξετε την ένδειξη "Lang"! Αναφέρεται στη γλώσσα στην οποία είναι γραμμένο το παιχνίδι. Προσέξτε, γιατί υπάρχουν πολλά μεταφρασμένα αρχεία. Μην κατεβάσετε κανένα adventure στα πορτογαλικά και ψάχνεστε!

Αξίζει να κατεβάσετε:

- Τα παλιά παιχνίδια της Sierra. Εδώ θα βρείτε, μεταξύ άλλων, τα πρώτα τρία Police Quest, το Conquests of Camelot, τα King's Quest... Ακόμα κι αν έχετε τις εκδόσεις για PC, αξίζει να τους ρίξετε μια ματιά, αφού τα γραφικά και κυρίως η μουσική στην Amiga είναι σαφώς ανώτερα. Βέβαια, προτιμήστε να κατεβάσετε τα μικρά σε μέγεθος παιχνίδια, αφού κάποια στιγμή η αλλαγή δισκετών καταντάει εκνευριστική.
- Για όσους γνωρίζουν τη γερμανική γλώσσα, τα Telekommando 1 και 2, το Backstage και τα δύο Bifi, πέντε πολύ καλά adventures της Telekom.



Το μυστηριώδες πλάσμα που πρωταγωνιστεί στο Loom της LucasArts.

➤ Τα κλασικά παιχνίδια Pinball Fantasies, Beneath a Steel Sky, Black Crypt, The Patrician...

Τι με ενόχλησε:
Οι ιδιαίτερα χαμηλές βαθμολογίες στα κλασικά παιχνίδια της Infocom. Αυθαίρετες και μάλλον άδικες. Βαγγέλη, μην ανοίξεις τη σελίδα με το γράμμα J, θα πάθεις τίποτα!

LITTLE GREEN DESKTOP
(http://lgd.fatal-design.com)

Περιγραφή: Η πιο γνωστή σελίδα με παιχνίδια και προγράμματα για τον άσπονδο φίλο της Amiga, τον αγαπημένο Atari ST. Γίνεται ειδική αναφορά στη γνωστή διαμάχη μεταξύ των χρηστών των δύο υπολογιστών, ενώ το πέρασμα στα sites των φίλων της Amiga γίνεται μέσω ενός link που έχει για εικονίδιο έναν... κάλαθο αχρήστων! Υπάρχουν πέντε συλλογές με εκατοντάδες παιχνίδια για το πάλαι ποτέ κραταιό home computer. Επίσης, εδώ θα βρείτε άνω των 400 manuals, στοιχείο ενδεικτικό της διάθεσης και της σωστής δουλειάς των ιδιοκτητών του site. Φυσικά, δεν λείπουν οι πληροφορίες για την ιστορία και την εξέλιξη των emulators για Atari, καθώς και διάφορα εύχρηστα utilities, που θα σας βοηθήσουν να μετατρέψετε τα αρχεία του Atari σε disk images για το PC και τούμπαλιν. Ιδιαίτερα χρήσιμες είναι οι συμβουλές που δίνονται στον αρχάριο, μέσα από έναν εξαιρετικό οδηγό "βήμα προς βήμα".



Ο Helmut, ο μικροσκοπικός φίλος του Les Manley.

Τέλος, για να "μαθαίνουν οι νεότεροι και να ενθυμούνται οι παλαιότεροι", υπάρχει ένα κομμάτι που αναφέρεται στην ιστορία της αυτοκρατορίας που λεγόταν Atari.

Αξίζει να κατεβάσετε:
➤ Το παιχνίδι που θα βρείτε στην πρώτη σελίδα. Ανά τακτά χρονικά διαστήματα παρουσιάζονται τίτλοι που έγραψαν ιστορία στο χώρο των υπολογιστών. Υπάρχει αναλυτικό review και βαθμολογία, ενώ ο επισκέπτης μπορεί να στείλει και τα δικά του σχόλια για το παιχνίδι.

RC ROMs
(http://rcroms.fr.fm)

Περιγραφή: Γαλλική σελίδα με πολλά ROMs για κονσόλες, όπως τα SMS, NES, PC-Engine... Δεν θα βρείτε τα "απαγορευμένα ROMs" των N64, NEO-GEO και Impact. Ωστόσο, υπάρχει μία πλήρης συλλογή με ROMs για Gameboy Color, τα οποία, όμως, απαγορεύεται να κατεβάσετε αν δεν έχετε τα αντίστοιχα cartridges. Κι όταν γράφω "πλήρης", το εννοώ, αφού μπορείτε να βρείτε τελευταίες κυκλοφορίες.



Freddy Pharkas, ένας φαρμακοποιός με πολλά ταλέντα.

Γενικά, πρόκειται για ένα από τα παλιότερα sites που ασχολούνται με παιχνίδια για εξομοιωτές. Παρ' όλα αυτά, συχνά αντιμετωπίζει προβλήματα με τους servers, με αποτέλεσμα κατά καιρούς να εξαφανίζεται.

EMUSANET
(http://www.emusanet.com)

Περιγραφή: Μετά την εξαφάνιση (;) του Emunation, το Emusanet αποτελεί μόνιμο σταθμό των fans των εξομοιωτών, αφού διαθέτει μία πολύ μεγάλη συλλογή με παιχνίδια για όλες τις κονσόλες. Δυστυχώς, δεν υπάρχουν πια τα ROMs του Nintendo 64 (μάλιστα, οι ιδιοκτήτες του site αναφέρουν ως κύρια αιτία που τους οδήγησε να τα αφαιρέσουν από τον server διάφορα λειτουργικά προβλήματα (και όχι νομικά κωλύματα!), όμως, τα ROMs που θα βρείτε για τις υπόλοιπες κονσόλες (Mega Drive, Super

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Προσοχή! Απαγορεύεται διά ροπάλου να κατεβάσετε την έκδοση 1.30 beta 1 του SNES9x! Αν θυμάστε, στο τεύχος 124 είχα θάψει τον εν λόγω εξομοιωτή... βαθιά στη γη, φτάνοντας, μάλιστα, στο σημείο να τον αποκαλέσω VOODOO CHILD. Όμως, αν δεν είστε προσεκτικοί, ο εξομοιωτής θα κάνει Voodoo και στα... αρχεία του συστήματός σας, αφού περιέχει ένα απίστευτο bug: Αν δοκιμάσετε να τον κάνετε uninstall, διαγράφει μερικά βασικά αρχεία των Windows! Το ωραίο είναι ότι, επειδή το πρόγραμμα είναι freeware, οι προγραμματιστές δεν φέρουν καμία ευθύνη για οτιδήποτε συμβεί στο σύστημά σας.

Τρίτη κατά σειρά ήττα της Sony από την Connectix! Αυτή τη φορά, η μεγάλη ιαπωνική εταιρία απέσυρε τις μηνύσεις εναντίον της δημιουργού του Virtual Gamestation, προφανώς γιατί οι νομικοί της σύμβουλοι έκριναν ότι δεν είχαν στα χέρια τους επαρκή στοιχεία για να επιτύχουν την πολυπόθητη καταδικαστική απόφαση. Μετά από όλα αυτά, οι υπεύθυνοι της Connectix ξεθάρρεψαν και εξέδωσαν ανακοίνωση που ανέφερε μεταξύ άλλων: "Ξέρουμε, βέβαια, πως η Sony θα επανέλθει σύντομα με ανανεωμένο κατηγορητήριο. Κάποια στιγμή, όμως, θα πρέπει να καταλάβει ότι θα πρέπει να συμμαχήσει με εμάς. Κι αυτό, τελικά, θα είναι υπέρ του καταναλωτή". Και εις βάρος της τσέπης της, όμως!

EMULATORS' CORNER



Προσέξτε την έκφραση του σκύλου της Pepper στο κάτω μέρος!

Nintendo, Sega 32X) θα σας αποζημιώσουν και με το παραπάνω. Ωστόσο, αν θέλετε να κατεβάσετε παιχνίδια από το site αυτό, μην παραλείψετε να χρησιμοποιήσετε το Getright, αφού υπάρχουν πολλά σπασμένα links.

HOME OF THE UNDERDOGS (http://www.theunderdogs.org)

Περιγραφή: Πρόκειται, χωρίς καμιά υπερβολή, για ένα από τα καλύτερα sites στο Διαδίκτυο. Περιέχει ατέλειωτα παιχνίδια για PC, χωρισμένα σε κατηγορίες. Για κάθε τίτλο υπάρχει screenshot και ένα σύντομο αλλά περιεκτικό review. Το δυνατότερο σημείο του HOTU είναι το τμήμα με τα adventures. Εδώ θα βρείτε εξαιρετικά παιχνίδια, όπως τα Amazon, το Discworld, τα δύο B.A.T., τα Manhunter, το Countdown, το Curse of Enchantia. Ακόμα, θα βρείτε ανθολογίες adventures των διάσημων εταιριών του παρελθόντος. Υπάρχουν σχεδόν όλα τα κλασικά παιχνίδια της Infocom (Shogun, Journey, Leather Goddesses of Phobos...) μαζί με τα εγχειρίδια χρήσης τους. Επειδή, δε, τα τελευταία έχουν περαστεί με scanner, πολλές φορές είναι μεγαλύτερα σε μέγεθος από τα ίδια τα παιχνίδια! Πλήρης είναι και η συλλογή της Legend, που ξεκινά από τις πρώτες προσπάθειες της εταιρίας (Time Quest, Spellcasting 101) και φτάνει μέχρι τα σχετικά πρόσφατα Death Gate και Gateway 2.

ATLANTIS 2

Στα τεύχη 120 και 121 παρουσιάσαμε μία λύση του γνωστού παιχνιδιού της Cryo. Ωστόσο, για διάφορους λόγους, κατά τη σελιδοποίηση έμειναν έξω αρκετές φωτογραφίες, που ήταν απαραίτητες για την επίλυση κάποιων γρίφων. Θα βρείτε τις φωτογραφίες αυτές στο φάκελο Solutions (atlantis.zip) του CD-ROM του τρέχοντος τεύχους, μαζί με κάποια άλλα εντυπωσιακά στιγμιότυπα από το παιχνίδι, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως wallpapers.

Αξίζει να κατεβάσετε:

➤ Από τη συλλογή "Discovery" της Sierra, πέρα από τα δύο Eco Quest, το πολύ καλό Pepper's Adventure in Time, ένα adventure που απευθύνεται περισσότερο σε μικρότερες ηλικίες (αν και οι γρίφοι κάθε άλλο παρά εύκολοι είναι). Το σενάριό του θυμίζει πολύ το Day of the Tentacle. Παίρνετε το ρόλο ενός μικρού κοριτσιού, που ταξιδεύει στο παρελθόν με σκοπό να αναστρέψει τις αλλαγές στην ιστορία που έχει προκαλέσει ο υποχθόνιος θείος της.

➤ Το Blue Force, μία αστυνομική περιπέτεια με την υπογραφή του Jim Walls, του σχεδιαστή των περίφημων Police Quest.

➤ Από τη συλλογή του Matt Gruson, τα πολύ γνωστά Rex Nebular και Dragonsphere, που κυκλοφόρησαν από τη Microprose. Αντίθετα, αποφύγετε το Return of the Phantom, μία μάλλον αποτυχημένη προσπάθεια μεταφοράς της κλασικής ιστορίας του Φαντάσματος της Οπερας στην οθόνη των υπολογιστών.

➤ Το Shadow of the Comet, μία καταπληκτική ιστορία τρόμου, επηρεασμένη από τα βιβλία του "μάστορα" του είδους, H.P. Lovecraft.

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις όλων των εξομοιωτών για Nintendo 64, Gameboy (περιλαμβάνεται η τελευταία έκδοση του DBOY), Atari ST (η καινούρια έκδοση του WinSTon) και X68000.

➤ Για τους οπαδούς του θρυλικού Larry, τις δύο περιπέτειες του Les Manley, Search for the King και Lost in L.A. Ο αντι-ήρωας Les, αν και δεν φτάνει στα επίπεδα του διάσημου "συναδέλφου" του, κατορθώνει μέσα από τις εξωφρενικές καταστάσεις, στις οποίες μπλέκει, να χαρίσει άφθονο γέλιο στον παίκτη.

➤ Τα Lure of the Temptress και Beneath a Steel Sky, τις πρώτες προσπάθειες της Revolution, που άνοιξαν το δρόμο για τη δημιουργία του Broken Sword, ίσως του καλύτερου point'n'click adventure όλων των εποχών.

➤ Το Loom της Lucasfilm, ένα από τα πλέον πρωτότυπα παιχνίδια στην ιστορία των υπολογιστών. Ο ήρωας έχει τη δυνατότητα να εκτελεί διάφορα ξόρκια με τη μορφή μελωδιών, πάνω σε ένα μουσικό ραβδί!

Τι δεν μου άρεσε:

Στη σελίδα των Puzzle Games, υπάρχει review του Entombed Enhanced, το οποίο αναφέρει: "Το Entombed είναι ένα από τα καλύτερα Myst-clones στην αγορά" και μέσα σε παρένθεση "και ναι, ως σκληροπυρηνικός adventurer, αρνούμαι να ονομάσω adventures αυτές τις συλλογές ασύνδετων puzzles".

THE GAMING DEPOT (http://www.gamingdepot.com)

Περιγραφή: Αλλη μία διεύθυνση με παιχνίδια για PC, η οποία, αν και σε καμία περίπτωση δεν φιλοδοξεί να συναγωνιστεί το Home of the Underdogs, αποτελεί μία αξιόλογη πηγή για τους κυνηγούς των παλιών παιχνιδιών.

Αξίζει να κατεβάσετε:

➤ Το Xentar Knights, ένα RPG αλλιώτικο από τα άλλα. Ξεκινάτε γυμνός, και πρέπει να αντιμετωπίσετε τους σκληροτράχηλους αντάρτες του βουνού που σπέρνουν τον τρόμο στις γύρω περιοχές. Ενα από τα πρώτα RPGs που προσφέρει τρισδιάστατο περιβάλλον, ενώ, αν νομίζετε πως η οπτική αυτή κουράζει, υπάρχει η δυνατότητα να γυρίσετε στις δύο διαστάσεις. PC


Μάζεψε, Παίξε, Αντάλλαξε...
...Νιώσε τη Δύναμη
YOUNG
JEDI
ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ
Κυκλοφορούν τα Expansions:
• Menace of Darth Maul
• Jedi Council
• Battle of Naboo
VAMPIRE
Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΓΑΛΟ
ROLEPLAYING GAME
ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!
ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!
3ης Σεπτεμβρίου 103
Πλ. Βικτωρίας Τηλ.: 8231072
FantasyShop
Δροσίνη και Δ.Κυριακού 16
Κηφισιά Τηλ.: 8016041
Θα τα βρειτε ακόμη:
www.fantasyshop.gr
Solaris, -Μπόταση 6, Αθήνα Τηλ.: 3841065 •CD Corner, -Στουρνάρη 27, Αθήνα Τηλ.: 3825024 •ΒΑΒΕΛ -Λόντου 1,Αθήνα Τηλ.: 3825430 •TILT, -Ασκληπειού 37, Αθήνα Τηλ.3636028 •MF Systems, -Λέλας Καραγιάννη 14 Πλ.Αμερικής Τηλ.:8564265 •Inforama Center, -Πατησίων 302Α τηλ.: 2281993 •ΤΖΕΜΑ -Αλκειβιάδου 138-140, Πειραιάς Τηλ.:4227664 •Ψυχής τα Λαμπυρίσματα -Κρότωνος 5, Ν.Κόσμος Τηλ.: 9012770 •Flash Net Games-Καρύστου 13 Αμπελόκηποι Τηλ.:6985289 •Block Blaster -Γαλλίας 53, Βόλος Τηλ.: 0421-28782 •Σάχ-Ματ -Ρούζβελτ 7 Καβάλα Τηλ.:051232122 •Games Net -Αλατσατών 15 Ν.Ιωνία Τηλ.: 2790909 • Δρυίδης -Μαρίνου Αντίπα 7 Ν.Ηράκλειο Τηλ.: 2792240 • Start Game -Σοφοκλή Βενιζέλου 93 Τηλ.: 9943809 •Madstore -Πατησίων 364 κ Ματσούκα 6 Τηλ. 2236967, Λεωφόρος Πεντέλης 34,Βριλήσσια Τηλ.: 6822003

Web Animation
με τη χρήση DHTML

Η εμφάνιση της Dynamic HTML στον Web εξάλειψε πολλούς από τους περιορισμούς που ανάγκαζαν μία HTML σελίδα να είναι στατική. Το μέγεθος και η θέση της εικόνας μπορεί να αλλάξουν δυναμικά, ενώ χάρη στις δυνατότητες που προσφέρει η DHTML οι σχεδιαστές σελίδων μπορούν να κατασκευάσουν animated pages σε πολύ μικρό χρόνο χωρίς τη βοήθεια του Flash και άλλων animation tools.

της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά

Μιλήσαμε σε προηγούμενα τεύχη για τις ιδιότητες των layers. Ορίσαμε τα layers ως containers, τμήματα δηλαδή μίας σελίδας, στα οποία μπορούμε να τοποθετήσουμε εικόνες, κείμενο ακόμα και plug-in objects και να τα επεξεργαστούμε ως ξεχωριστές οντότητες. Μπορούμε, δηλαδή, χρησιμοποιώντας ένα layer και τοποθετώντας σε αυτό μία εικόνα, να της δώσουμε κίνηση και να αλλάξουμε το μέγεθός της δυναμικά. Είχαμε δώσει και παλιότερα παραδείγματα χρήσης layers:

```
<div id="MyLayer" style="position:absolute;
   left:213px; top:94px;
   width:426px;height:47px; z-
   index:1"><b><font size="7" face="Arial,
   Helvetica, sans-serif"color="silver">This is a
   layer!</font></b></div>
```

Καιρός να δούμε πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις ιδιότητες TOP και LEFT των layers για να δημιουργήσουμε κίνηση σε μία HTML σελίδα. Στο παράδειγμα που ακολουθεί χρησιμοποιούμε τρία layers και δίνουμε κίνηση κατά μήκος και κατά πλάτος της σελίδας. Στόχος μας είναι να φτιάξουμε μία animated greeting card για να ευχηθούμε στους φίλους μας καλές διακοπές μέσα από τις σελίδες μας.

Ο ΚΩΔΙΚΑΣ

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Animation with DHTML - Ένα
   παράδειγμα</TITLE>

<META content="text/html; charset=windows-
   1253" http-equiv=Content-Type>

<SCRIPT language=JavaScript>

var pos1=-95;
var pos2=-95;
var pos3=-95;
var speed1 =
   Math.floor(Math.random()*10)+2;
var speed2 =
   Math.floor(Math.random()*10)+2;
var speed3 =
   Math.floor(Math.random()*10)+2;

function next() {

pos1 += speed1;
pos2 += speed2;
pos3 += speed3;
if (pos1 > 370) pos1 = -95;
if (pos2 > 360) pos2 = -95;
if (pos3 > 370) pos3 = -95;

if (document.layers) {
document.layers[0].left = pos1;
document.layers[1].left = pos2;
document.layers[2].top = pos3;
}

else {
image1.style.left = pos1;
image2.style.left = pos2;
image3.style.top = pos3;
}

}
</SCRIPT>

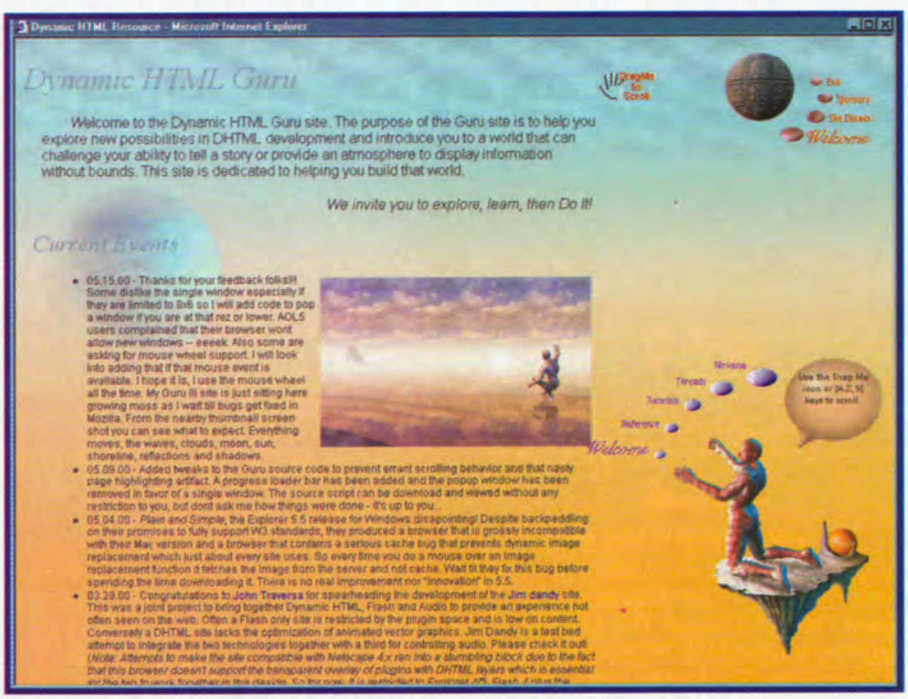
<style type="text/css">
<!--
body { background-image: url(beach.jpg);
   background-repeat: no-repeat}
-->
</style>

</HEAD>

<BODY onload=next();>

<DIV id=image1
style="HEIGHT: 81px; LEFT: 141px;
   POSITION: absolute; TOP: 274px; WIDTH:
   75px"><IMG alt="" border=0 height=86
   src="asterias.GIF" width=87> </DIV>

<DIV id=image2 style="HEIGHT: 40px; LEFT:
   24px; POSITION: absolute; TOP: 105px;
   WIDTH: 228px; z-index: 3"><b><font
   color="#FF6600" size="5" face="Times New
   Roman, Times, serif"><i><font face="Arial,
   Helvetica, sans-serif">Καλές Διακοπές!!!
```



```
</font></i></font></b></DIV>

<DIV id=image3 style="HEIGHT: 52px; LEFT:
   2px; POSITION: absolute; TOP: 161px;
   WIDTH: 114px"><IMG alt="" border=0
   height=89 src="bear.GIF"
width=122> </DIV>

</BODY></HTML>
```

Το script που είδατε δημιουργεί τρία layers. Τα Image1 και Image3 περιέχουν εικόνες, ενώ το Image2 περιέχει μόνο κείμενο. Από ό,τι μπορείτε να δείτε και από τον κώδικα, ορίζουμε πρώτα τις μεταβλητές που κρατάνε την αρχική θέση κάθε layer (pos1, pos2, pos3), δίνουμε τυχαία τιμή στις μεταβλητές speed1, speed2, speed3 και χρησιμοποιώντας τις ιδιότητες Top και Left των layers τούς δίνουμε τυχαία ταχύτητα και κίνηση προς τα δεξιά και προς τα κάτω. Παρατηρήστε ότι η function next ελέγχει το document.layers property για να καθορίσει τον browser που χρησιμοποιείται και ανάλογα να τρέξει την κατάλληλη συνθήκη.

Εάν, τώρα, θέλετε να επαναλαμβάνετε την κίνηση των layers, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα timeOut. Βάζετε πολύ απλά το window.setTimeOut property να καλεί ξανά και ξανά τη function next μετά από κάποιο μικρό χρονικό διάστημα, π.χ. 10 milisecond:

```
window.setTimeout("next();",10);
```

Για να ανοίξετε τη σελίδα που μόλις φτιάξατε σε νέο παράθυρο και σε συγκεκριμένο μέγεθος, χρησιμοποιήστε τον κώδικα που ακολουθεί στο body tag της σελίδας σας. Ο λόγος, φυσικά, για την αρχική σελίδα του site σας, όπου πιθανώς να θέλετε να ανοίγει νέο παράθυρο με το φόρτωμα της αρχικής σελίδας.

```
<body bgcolor="#FFFFFF"
   onLoad="newWin=window.open('summerC
   ard.htm','Card','width=369,height=371');">
```

Σημειώστε ότι δώσαμε στο παράθυρο το μέγεθος του background της σελίδας μας. Τέλος, παρατηρήστε προσεκτικά το stylesheet που χρησιμοποιείται με το body {background-image: url(beach.jpg); background-repeat: no-repeat}. Για όσους και όσες ψάχνατε μέχρι τώρα πώς να μην επαναλαμβάνετε το background image στις σελίδες σας αυτή είναι η λύση!

Η ΚΙΝΗΣΗ ΣΕ WYSIWYG EDITOR

Επιλέξαμε το DreamWeaver της Macromedia για να σας δείξουμε πώς μπορείτε να προσθέσετε κίνηση με layers στις στατικές σελίδες σας. Η επιλογή του συγκεκριμένου προγράμματος έγινε



με γνώμονα την ευκολία και τη σταθερότητα που παρέχει το Dreamweaver στους χρήστες του. Πολύ εύκολα και χωρίς σχεδόν να παρέμβετε στον κώδικα μπορείτε να έχετε ένα αξιοζήλευτο αποτέλεσμα.

Από το μενού Objects του προγράμματος μπορείτε να επιλέξετε Draw Layer και να σχεδιάσετε το layer στη θέση και τις διαστάσεις που εσείς θέλετε. Το μενού Properties του προγράμματος σας δείχνει τις ιδιότητες κάθε layer. Σίγουρα έχετε υπόψη την ασυμβατότητα των παλαιότερων browsers με τα layers. Ανάλογα με τον browser για τον οποίο προορίζετε το animation, επιλέγετε και το κατάλληλο tag (DIV, SPAN, LAYER, ILAYER). Τις περισσότερες φορές το Div θα καλύψει τις ανάγκες σας για σωστό αποτέλεσμα τόσο στον Netscape Navigator όσο και στον Internet Explorer.

Αφού σχεδιάσετε τα layers που θέλετε, κάνετε Insert μία εικόνα ή γράψτε ένα κείμενο μέσα στο πλαίσιο. Στη συνέχεια κάνετε δεξί κλικ στο layer και Add to timeline. Θα εμφανιστεί το παράθυρο Timeline του προγράμματος. Εάν είστε εξοικειωμένοι με τα προγράμματα της Macromedia, το Timeline θα σας θυμίσει το Director και κυρίως το γνωστό Flash. Χωρίς να φτάνει το μέγεθος των δυνατοτήτων των προαναφερθέντων προγραμμάτων, το Dreamweaver έχει παρόμοια χρήση. Στο timeline θα δείτε τα layers που μόλις κάνατε add. Πατήστε στο τελευταίο frame και μετακινήστε το layer. Επιλέξτε Autoplay για να ξεκινήσει το animation όταν φορτώσει η σελίδα σας. Κάνετε τώρα ένα preview και θα δείτε το layer να κινείται σταδιακά. Για να πετύχετε κυκλική κίνηση αρκεί να επιλέξετε την αρχική και την τελική θέση του layer και απλώς να επιλέξετε το frame στο οποίο θέλετε να αλλάζει η κίνηση. Επιλέξτε το με δεξί κλικ και κάνετε Add keyframe. Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να επεξεργαστείτε και τα υπόλοιπα layers. Μπορείτε ακόμα να αλλάξετε τα images που έχετε μέσα στα layers, να μεγαλώσετε ή να μικρύνετε το μέγεθός τους δυναμικά (καθώς τρέχει, δηλαδή, η σελίδα) και να προσθέσετε ήχους και άλλα καλούδια. Εμείς φτιάξαμε μια όμορφη κάρτα με animated και interlaced gifs. Παίξαμε λίγο με το background και δώσαμε κίνηση στις εικόνες.



Με την κάρτα αυτή που μόλις φτιάξαμε, θα σας ευχηθούμε καλές διακοπές! Ραντεβού τον Σεπτέμβρη! PC

DIABLO II

Ξέσπασε η λαίλαπα στο Battle Net

Σίγουρα το πιο εθιστικό παιχνίδι που κυκλοφορεί αυτό τον καιρό. Αξιζε η τόση αναμονή, ειδικά με αυτά που σχεδιάζαμε να κάνουμε στο Battle Net (ασχέτως αν μείναμε στα κρύα του λουτρού). Πέρα από το single player, το οποίο είναι άψογο, σε εξίσου υψηλά επίπεδα κυμαίνονται οι επιλογές για multiplayer. Το παιχνίδι άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις, εκτός από έναν τομέα του multiplayer που πίκρανε πολλούς. Προς το παρόν, βέβαια, διότι η Blizzard υποσχέθηκε να διορθώσει την κατάσταση.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.Com

Είμαι και εγώ ένας από τους αμέτρητους gamers που μόλις έπαιξαν το Diablo II, ξέχασαν και το όνομά τους. Απίστευτο παιχνίδι, με κυριολεκτικά ατελείωτη αντοχή, το οποίο πιστεύω ότι θα κρατήσει τουλάχιστον όσο κράτησε το Diablo I (μπορεί και περισσότερο).

Ωστόσο, στο παρόν άρθρο δεν θα αναλύσω τις απόψεις μου για το ίδιο το παιχνίδι, αλλά για τις multiplayer επιλογές του. Τρεις επιλογές, λοιπόν, σας δίνονται για multiplayer στο Diablo II, οι: Open Battle Net, Battle Net Realms και TCP/IP. Δεν πιστεύω ότι υπάρχουν περισσότερες επιλογές multiplayer σε άλλο παιχνίδι έως τώρα, γι' αυτό αξίζει ένα μεγάλο μπράβο στην Blizzard. Προτού δούμε, όμως, αναλυτικά μία μία τις multiplayer επιλογές του Diablo II, θα αναφερθώ σε μερικά χαρακτηριστικά που συναντάμε σε όλα τα είδη του multiplayer.

Αυτό που πρέπει να γνωρίζετε γενικότερα είναι ότι τα διαθέσιμα quests του παιχνιδιού είναι εκείνα τα οποία δεν έχει φέρει σε πέρας ο δημιουργός του. Οπότε, αν θέλετε να τελειώσετε κάποια από αυτά, πρέπει να κάνετε join σε άλλη παρτίδα ή να φτιάξετε τη δική σας. Εάν έχετε κάνει party με άλλους παίκτες, το κοινό quest στο οποίο συμμετέχετε μπορεί να ολοκληρωθεί ακόμα και αν εσείς δεν είστε σε κοντινή περιοχή. Οντας σε μία ομάδα, όλα τα experience points και golds που βρίσκετε μοιράζονται (για τα items ισχύει... "finders keepers"). Το επίπεδο δυσκολίας και κατά συνέπεια τα XP, τα golds και items που ρίχνουν τα τέρατα αυξάνονται με κάθε καινούριο παίκτη που κάνει join στην παρτίδα. Για να γίνετε hostile απέναντι σε κάποιον παίκτη και κατ' επέκταση για να μπορείτε να του επιτεθείτε, πρέπει να ανοίξετε το Party menu πατώντας το πλήκτρο "P" όσο είστε σε κάποια πόλη, να γίνετε εχθρικοί εναντίον του και εν συνεχεία να τον πολεμήσετε κάπου εκτός πόλεων, μια και μέσα στις πόλεις απαγορεύεται η μάχη. Κάθε φορά που κάποιος γίνεται hostile και προτίθεται να σας επιτεθεί, ενημερώνεστε γι' αυτό, οπότε αν επιθυμείτε, κρατάτε τις αποστάσεις σας. Τέλος, μπορούν να παίξουν και στις τρεις επιλογές μέχρι και οκτώ άτομα παρακαλώ! Τα διπλάσια από ό,τι στο Diablo I. Αυτά τα ολίγα. Προχωρούμε με την ανάλυση των τριών ειδών multiplayer, ξεκινώντας από το...



Ακούστε εδώ ερώτηση! Μα και φυσικά τη θέλω, τρελή είμαι;



OPEN BATTLE NET

Αρχικά πρέπει να μπείτε στο Internet. Στη συνέχεια φορτώνετε το παιχνίδι και επιλέγετε "Other Multiplayer" και "Open Battle Net". Μετά καταχωρίζετε τον κωδικό σας για το Battle Net και μπαίνετε (εάν δεν έχετε κωδικό, τότε δημιουργήστε). Αφού μπείτε, θα μπορείτε να κάνετε chat με άλλα άτομα από την ειδική Chat Screen, η οποία είναι κοινή με αυτήν του Battle Net Realms. Από το Chat Menu έχετε την επιλογή για "Create και Join", για να δημιουργήσετε αλλά και να μπείτε σε παιχνίδια. Βασικό στοιχείο στο Open Battle Net είναι ότι παίζετε με το χαρακτήρα που



Η Bitch είναι η καλή μου μάγισσα και, όπως βλέπετε, τρελαίνεται για λαχταριστά XP.



Εδώ είμαστε μία χαρούμενη παρέα και σκοτώνουμε αθώα τερατάκια.

ΜΙΚΡΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Δεν άντεξα να μη σας δώσω μερικές συμβουλές για ένα καλύτερο on-line Diablo II και πιο καλούς χαρακτήρες. Πάρτε χαρτί και μολύβι και σημειώστε.

- **Παίξτε με παίκτες όμοιου ή σχετικά ίδιου level και κάνετε party αφ' ενός για να μοιράζονται τα XP και golds ίσα και αφ' ετέρου γιατί με κάθε παίκτη που μπαίνει, τα τέρατα δυσκολεύουν, οπότε καλύτερα να είστε μαζί παρά μόνοι.**
- **Μη δίνετε αντικείμενα σε άλλους απλώς για να τα δουν, ακόμα και αν είναι γνωστοί σας, όχι γιατί θα σας τα κλέψουν, αλλά μπορεί να "πέσουν" από το Internet και να χαθεί το αντικείμενο, αφού ο χαρακτήρας σώζεται κάθε πέντε λεπτά. Εγώ την έπαθα δύο φορές και από εκεί και πέρα δείχνω τις πανοπλίες μου μέσω της επιλογής Trade.**
- **Βρείτε γνωστούς και φίλους σας που είναι σε μεγαλύτερα levels και ζητήστε τους να σας φέρουν από άλλα acts εξοπλισμό. Επίσης, κάνετε ανταλλαγές με φίλους και να έχετε χαρακτήρες "μπαούλα", τους οποίους θα έχετε μόνο για να κουβαλάνε αντικείμενα που θέλετε να κρατήσετε (π.χ. πετράδια, πανοπλίες που δεν μπορείτε να φορέσετε ακόμα, λεφτά κ.λπ.).**
- **Οταν ξέρετε ότι υπάρχει πιθανότητα να πεθάνετε (είτε από PvP είτε από δύσκολα τέρατα), πετάξτε τα λεφτά από το Stash και από πάνω σας στο πάτωμα, ούτε ώστε να μην τα χάσετε όταν πεθάνετε.**

έχετε και στο single player, οπότε μπορείτε να παίζετε εναλλάξ single player και multiplayer, χωρίς να χρειάζεται να φτιάξετε καινούριο χαρακτήρα, ενώ παράλληλα τα items, XP και golds μένουν στο χαρακτήρα καθώς και η ολοκλήρωση των quests. Προσοχή, όμως, γιατί ως γνωστόν σε όλα τα παιχνίδια μπορείς να κάνεις cheat, και το Diablo II -δυστυχώς- δεν ξέφυγε από τον κανόνα. Οπότε παίζοντας με "αγνώστους" στο Open Battle Net, δεν μπορείτε να γνωρίζετε το ποιόν των χαρακτήρων. Γι' αυτό προτιμήστε να παίζετε με γνωστά άτομα-φίλους.

Η μεγάλη διαφορά του Open Battle Net και του Realm Battle Net είναι ότι στο μεν πρώτο μπορείτε να παίξετε με το χαρακτήρα σας από το single player, ενώ στο δεύτερο φτιάχνετε καινούριο χαρακτήρα, ο οποίος σώζεται στους servers της Blizzard. Βέβαια, υπάρχει και ακόμη μία διαφορά στο Open Battle Net, το Lag. Τα κολλήματα είναι σπάνια, ενώ δεν υπάρχει περίπτωση να μην μπορείς να κάνεις Create ή Join ένα παιχνίδι. Εν αντιθέσει με το Battle Net Realms, όπου το Lag, τα κολλήματα και το σπαστικό μήνυμα "Server Is Down" είναι το καθημερινό "αλατοπίπερο". Η καλύτερη απόδοση του Open Battle Net οφείλεται πολύ απλά στο ότι τα games που κάνουν Create οι παίκτες δεν γίνονται σε κάποιον server, αλλά server γίνεται αυτός που κάνει Create την "παρτίδα", όπως το TCP/IP δηλαδή που θα αναλύσουμε στη συνέχεια. Γι' αυτόν το λόγο δεν έγιναν στο Open Battle Next τα έκτροπα που παρακολουθήσαμε στο Realms.

TCP/IP

Πρόκειται για την προτεινόμενη ρύθμιση για multiplayer, αν θέλετε να παίξετε με γνωστούς. Αρχικά μπαίνετε στο Internet και μετά από την επιλογή του αρχικού μενού "Other Multiplayer", κάνετε TCP/IP (οι ρυθμίσεις για LAN είναι λίγο πιο περίπλοκες από αυτές που αναφέρω). Στο επόμενο μενού θα σας δοθεί το IP σας και δύο επιλογές, να δημιουργήσετε ένα νέο παιχνίδι (host) ή να συμμετέχετε σε ένα άλλο, του οποίου γνωρίζετε το IP (join). Εάν κάνετε host και αφού μπείτε στο παιχνίδι, πατήστε μεσαίο κλικ από το mouse ή TAB και θα σας εμφανιστεί ο χάρτης, όπου δεξιά εμφανίζεται το IP σας. Οπότε αν θέλετε να σας συντροφεύσει κάποιος γνωστός σας, απλώς προμηθεύστε τον με τον αριθμό του IP σας. Αν θέλετε να κάνετε join, αυτό που πρέπει να γνωρίζετε είναι το IP του συμπαίκτη σας για να το καταχωρίσετε. Με αυτό τον τρόπο μπορεί να κάνει ένας το παιχνίδι και να μπουν άλλοι επτά παίκτες (σύνολο δηλαδή οκτώ παίκτες, για όποιον είναι αδύνατος στα μαθηματικά).

Οπως και στο Open Battle Net, στο TCP/IP μπορείτε να παίξετε με τους χαρακτήρες σας από το single player. Ακόμα θα σας πρότεινα, όταν κανονίζετε να παίξετε TCP/IP, host να κάνει όποιος από εσάς έχει τη μεγαλύτερη υπολογιστική ισχύ και την καλύτερη σύνδεση στο Internet (λέγε με ISDN 128.800). Ετσι, θα μπορέσετε να απολαύσετε όσο το δυνατόν πιο ποιοτικό διαδικτυακό μακελειό, χωρίς πολλά κολλήματα και "τζιριτζάντζουλες". Βέβαια, μην το παραξηλώσετε και μπαίνετε οκτώ παίκτες στην ίδια παρτίδα, γιατί μηχάνημα είναι το PC και θα γονατίσει. Μέχρι και πέντε άτομα με καλά μηχανήματα και αξιόπιστους providers δεν θα συναντήσουν πρόβλημα. Από εκεί και πέρα τα πράγματα ζορίζουν και οι επεξεργαστές παίρνουν φωτιά. Ειδικά αν βρίσκο-





Εικόνες από τις μάχες στο Battlenet (US East Server). Το LAG είναι αφόρητο. Οι θάνατοι συχνοί-πυκνοί, η υπομονή των παικτών δοκιμάζεται.

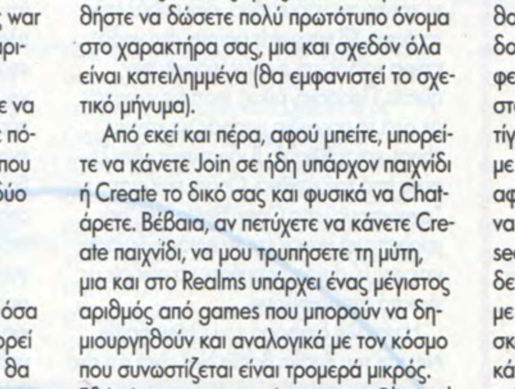
νται όλοι οι χαρακτήρες στην ίδια Game Screen και αρχίσει η μάγισσα τα spells, ο Paladin τις αύρες του, ο Barbarian τις war cries και ο Necromancer έρθει φουλαριστός με τη διαδήλωση από πίσω του (Skeletons, Golems και τα ρέστα), τότε να είστε σίγουροι ότι δεν θα καταλάβετε πότε σας σκότωσαν τα τέρατα. Το μόνο που θα δείτε είναι μία κολλημένη οθόνη, δύο "αχ, βαχ" και πίσω στην πόλη :).

BATTLE NET REALMS

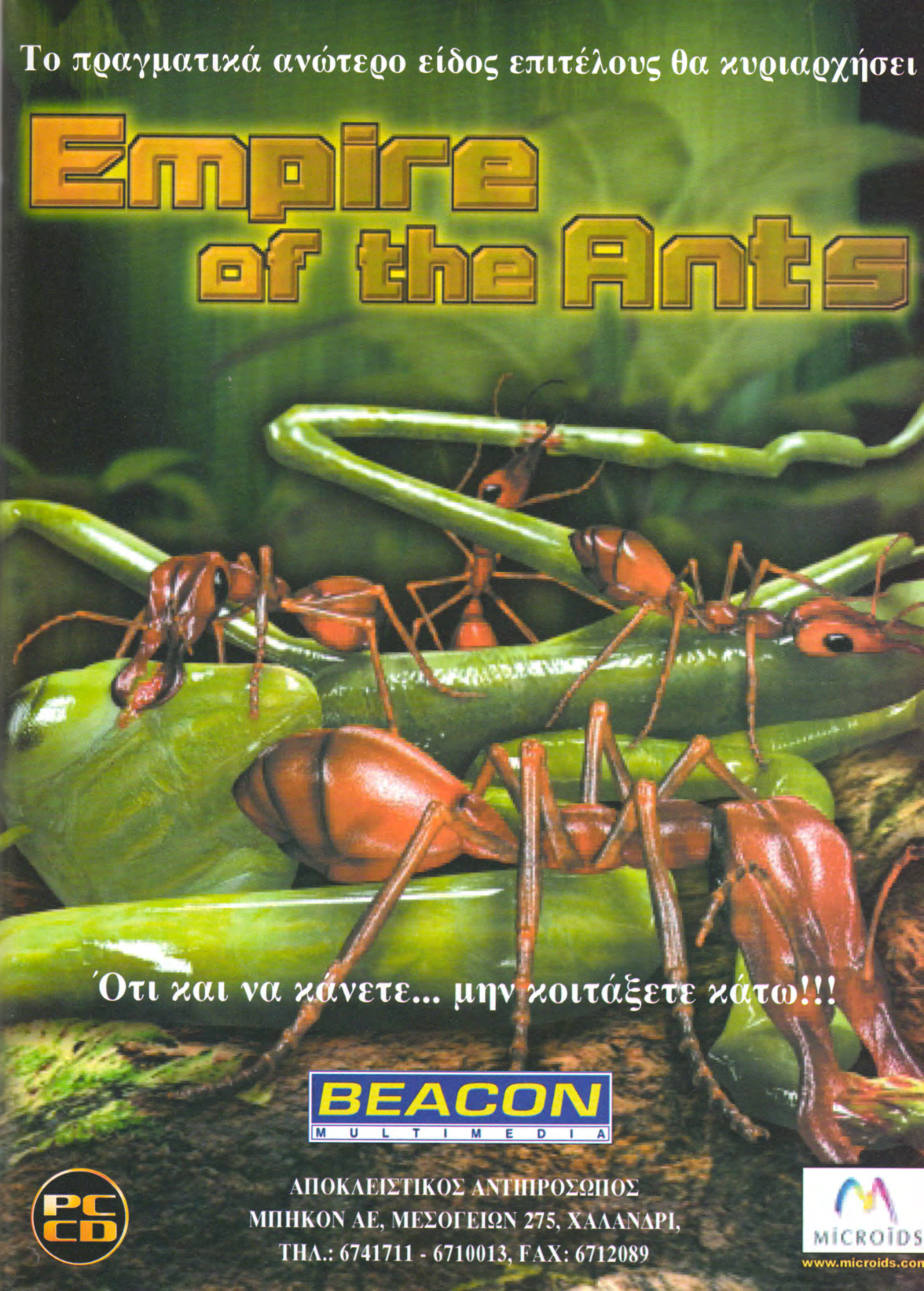
Εδώ η κατάσταση είναι ρευστή και όσα γράφουμε στη συνέχεια κάλλιστα μπορεί να έχουν αλλάξει μέχρι τη στιγμή που θα φτάσει το τεύχος στα χέρια σας. Είναι η δεύτερη ημέρα κυκλοφορίας του Patch 1.02 και η κατάσταση εξακολουθεί να είναι απαράδεκτη στους τέσσερις κεντρικούς servers της Blizzard (Europe, Asia, US West και US East). Αυτό οφείλεται κυρίως στον τρομερό αριθμό χρηστών που εισέβαλαν στους servers, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι στα Realms παίζετε με καινούριους χαρακτήρες που σώζονται μόνο στον server (τουτέστιν είναι πιο δύσκολο να γίνουν cheats). Οπως και στο Open Battle Net, αφού επιλέξετε Battle Net Realms από το κεντρικό μενού, καταχωρίζετε τον κωδικό σας (αν δεν έχετε, φτιάξτε νέο) και στη συνέχεια δημιουργείτε νέο χαρακτήρα (αφού δεν μπορείτε να παίξετε με αυτόν του single player). Αφού επιλέξετε κλάση και όνομα, επιλέγετε σε ποιον από τους τέσσερις servers θα φτιάξετε το χαρακτήρα σας και στο εξής θα παίζετε μόνο σε αυτόν. Δηλαδή δεν μπορείτε να παίζετε με το χαρακτήρα που βρίσκεται στον Europe Server και στους άλλους τρεις servers. Προσπαθήστε να δώσετε πολύ πρωτότυπο όνομα στο χαρακτήρα σας, μια και σχεδόν όλα είναι κατειλημμένα (θα εμφανιστεί το σχετικό μήνυμα).

Από εκεί και πέρα, αφού μπείτε, μπορείτε να κάνετε Join σε ήδη υπάρχον παιχνίδι ή Create το δικό σας και φυσικά να Chatάρετε. Βέβαια, αν πετύχετε να κάνετε Create παιχνίδι, να μου τρυπήσετε τη μύτη, μια και στο Realms υπάρχει ένας μέγιστος αριθμός από games που μπορούν να δημιουργηθούν και αναλογικά με τον κόσμο που συνωστίζεται είναι τρομερά μικρός. Εδώ είναι που την πατήσανε οι τις Blizzard και τρέχουν και δεν φτάνουν! Να φανταστείτε τις πρώτες δύο ημέρες κυκλοφορίας τους Diablo II μπήκαν στο Realms περισσότερα από 100.000 άτομα. Πού να αντέξουν τα μηχανήματα! Από τότε, λοιπόν, επικρατεί ΤΟ χάος, επειδή πάντα οι servers είναι φουλ και νέοι παίκτες συνέχεια καταφθάνουν. Μάλιστα μετά την έκδοση 1.02 μείωσαν τον ήδη μικρό αριθμό παρτίδων που μπορούν να δημιουργηθούν, για να κάνουν κάτι βελτιώσεις και δοκιμές. Βέβαια, δεν μπορώ να πω, κατάφερα μερικές φορές να παίξω Diablo II στο US East (αλλά πλέον και αυτός είναι τίγκα), μια και στον Europe γινόταν πατείς με πατώ σε, αλλά και πάλι το Lag ήταν αφόρητο. Εκανα κλικ στο αντικείμενο για να το πουλήσω και ο κέρσορας έκανε 2-3 seconds να ανταποκριθεί! Το χειρότερο δε ήταν όταν πλακωνόμουν εις τας εξοχάς με τα τερατάκια. Δεν έβλεπες αμέσως αν σκότωνες το τέρας, οπότε συνέχιζες να κάνεις κλικ σε αυτό, ενώ θεωρητικά είχε πεθάνει, και παράλληλα τα άλλα τέρατα σε τσάκιζαν. Καλύτερα να μην το συνεχίσω, γιατί από φτυάρι θα χρειαστεί να φέρω εκσκαφέα, προκειμένου να θάψω ΜΟΝΟ το Battle Net Realms και την απροετοίμαστη Blizzard. Ναι, το παιχνίδι είναι κορυφαίο και θα αφήσει εποχή, αλλά η ΠΑΡΟΥΣΑ κατάσταση στο Battle Net Realms είναι επιεικώς απαράδεκτη. Σίγουρα στο προσεχές μέλλον τα πράγματα θα βελτιωθούν και ελπίζω να έχει γίνει κάτι τη στιγμή που θα διαβάζετε το άρθρο. Να 'ναι καλά το TCP/IP και το Open Battle Net που μας κράτησαν συντροφιά, αλλά σίγουρα το νέκταρ και η αμβροσία είναι το Realms.

Η στήλη μας θα επανέλθει κάποια στιγμή στο μέλλον στα δρώμενα του Diablo II Battle Net, αφού βελτιωθεί η κατάσταση, φυσικά. Εως τότε χορτάστε το ατελείωτο single player και κάνετε κανένα μπανάκι. Καλοκαίρι είναι, μην το ξεχνάτε. Αντε γεια, τα λέμε από Σεπτέμβρη.



Στο ελληνικό chat room του Battle Net βρίσκεις όποιον θέλεις. Ακόμα και παίκτες από το T4C πέτυχα, και μου έχουν ένα άχτι...


Το πραγματικά ανώτερο είδος επιτέλους θα κυριαρχήσει
Empire of the Ants
Ότι και να κάνετε... μην κοιτάξετε κάτω!!!
BEACON
MULTIMEDIA
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
ΜΠΗΚΟΝ ΑΕ, ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΧΑΛΑΝΔΡΙ,
ΤΗΛ.: 6741711 - 6710013, FAX: 6712089
PC CD
MICROIDS
www.microids.co

net

The 4th Coming

Ακριβώς ένας μήνας μάς χώρισε από το προηγούμενο τεύχος, και οι εξελίξεις σε αυτόν το φοβερό κόσμο είναι πάρα πολλές. Τα σατιρικά κείμενα των Rebelion, Dragonheart και Bladesinger καλά κρατούν, νέοι παίκτες καταφθάνουν συνεχώς για να δουν τι είναι, -επιτέλους- αυτό το T4C και εμείς οι GMs προσπαθούμε να τους αφήσουμε όλους ικανοποιημένους... Μη ρωτάτε πώς, δεν κάνει να σας πω.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@hotmail.com

Ειλικρινά δεν ξέρω πώς να χωρέσω σε τρεις σελιδούλες τα όσα έχουν γίνει έναν μήνα τώρα στον κόσμο του T4C. Πάντως θα προσπαθήσω και... ο Κράτσας βοηθός. Προκειμένου να σας κεντρίσω το ενδιαφέρον και να ανεβάσω τη διάθεσή σας θα δημοσιεύσω δύο σατιρικά κείμενα. Το πρώτο ξεπρόβαλε μια ωραία πρωία στο Forum του T4C, ενώ το δεύτερο είναι ένα σχετικά μεγάλο απόσπασμα από τα "Κακώς Κείμενα". Βέβαια, θα σπαταλήσω πολύτιμο χώρο, τον οποίο θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω προκειμένου να αναφερθώ σε διάφορες ειδήσεις. Καλοκαιράκι, όμως, είναι, κέφια πρέπει να έχετε, οπότε απολαύστε!

HALL OF FAME

1	Lisa	125
2	Bladesinger	118
3	Dragonheart	114
4	NoOne	113
5	Manticore	108
6	Killer-Knight	107
7	Soth	107
8	SerpenT	106
9	Aragorn	104
10	NoBody	104
11	SaiNT	104
12	Speedy	101
13	VAAL	101
14	Sauron	100
15	Mikee	99
16	Black-Trader	99
17	Varg	98
18	Warlord	96
19	UnderTaker	94
20	Tasans	93

Αυτό, κυρίες και κύριοι, είναι το καλοκαιρινό Hall Of Fame, η κορυφή του οποίου ανήκει στη Lisa. Το επόμενο Hall Of Fame θα έρθει με τον άφιξη του φθινοπώρου. Ελπίζω και οι είκοσι παίκτες να είναι πάνω από το εκατοστό Level. Αντε και καλά μπάνια, διότι σφίξανε οι ζέστες και τα Level Up γίνονται πιο θερμά από ποτέ!

Η ΠΡΟΣΕΥΧΗ

Ο αγαπητός Mikhail, σε μία προσπάθειά του να δείξει πόσο καλός παίκτης του T4C είναι, δημοσίευσε την ακόλουθη προσευχή, που όλοι οι παίκτες πρέπει να λένε λίγο πριν να μπουν στο T4C. Για εμπεδώστε τη, φίλοι μου...

"Master ημών,

Ευλόγησον τας ημέρας ημών, ίνα xp πολλά και lag λιγοστό, έχουσι.

Παραχώρησον ημάς τα events, με μεγίστην συχνότητα, καθώς το αυξάνεσθαι των levels Γολγοθάς εστί. Προφύλαξον ημάς από του πονηρού και από των ανελεήτων, των εκ του διαδικτύου, πειρατών. Ελέησον δε ημάς, τους ενόχους αμαρτιών, σκοτεινών σκέψεων, υβρεολογιών και μπινελικιών. Πάταξον τους μη ικανούς εις το εναρμονίζεσθαι με το πνεύμα του παιχνιδίου τούτου.

Δώρησον το φως της σοφίας Σου, ου γαρ άπαντες το light spell έχουσι.

Το mana εξ ουρανών με προσδοκία αναμένομεν.

Τα Goblins των 1M xp όνειρο ημών εστί.

Ανοιξον προς ημάς τα portals της Βασιλείας Σου.

Εις το όνομα του Server, του XP και του Αγίου Admin.

Αμήν"
...βοήθειά μας!

Κορυφαίο και εκπληκτικά εύστοχο! Συνεχίζω με ακόμα ένα κείμενο εξίσου χιουμοριστικό. Πρόκειται για ένα απόσπασμα από το 4ο Volume τού "Τα Κακώς Κείμενα του T4C", το οποίο μας παρουσιάζει το βιογραφικό σημείωμα ενός από τους τρεις συγγραφείς του τρομερού αυτού έργου. Το απόσπασμα δεν επιλέχτηκε τυχαία, μια και τον κύριο που αναφέρεται στο βιογραφικό τον φιλοξενούμε στο "Οι Παίκτες Μας Γράφουν". Ιδού, λοιπόν, το βιογραφικό του κυρίου Dragonheart.

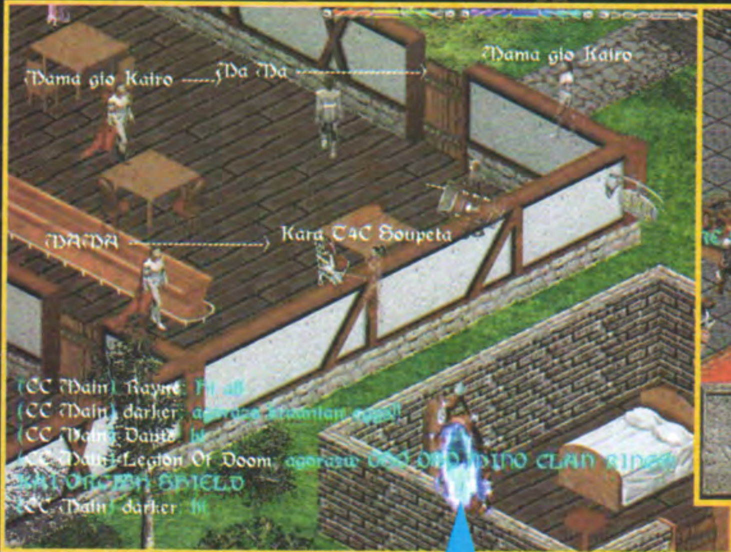
Γεννήθηκε: Αγνοείται η ημερομηνία γέννησής του, είναι μαθουσάλας και δεν υπάρχει κανένα έγγραφο που να αναγράφει την ημερομηνία και τον τόπο γέννησής του, μια και όταν γεννήθηκε δεν είχε ανακαλυφθεί το μετρικό σύστημα και, φυσικά, ούτε καν η γραφή.

Ηλικία: x = (Big-Bang + (pluto rotation year-Orion light years travel distance) * Average Tyranosurus age - Pyramids building time).

Κάτοικος: Μόνιμος κάτοικος του νεκροταφείου (περιμένει την ώρα του).

Γνώσεις: Απόφοιτος του κρυφού σχολειού, σπούδασε μεταπτυχιακά στο μυθικό Avalon και έπαιζε καρπαζιές στο ίδιο θρανίο με τον γνωστό μάγο Merlin.

Σύντομο βιογραφικό: Πρωτοστάτησε, δίπλα στο Λεωνίδα και σε άλλους 299, στη μάχη των Θερμοπυλών (La porte kalorifer στα γαλλικά), όταν ο Αρταξέρξης μαζί με τον Οδυσσέα ήθελαν να πάρουν την Πόλη. Ηταν ένας από τους 3 Μάγους (αυτός που κουβαλούσε το θειάφι). Πρωτοπαλίκαρο στον Τρωικό, στον Α' και Β' Παγκόσμιο, και στο Star Wars. Ακόμα ήταν αυτός που έσωσε τον πλανήτη μας στο Armageddon. Με ασύγκριτη διπλωματία κατάφερε να υπογράψει μόνος του τη συνθήκη της Γενεύης, ενώ συνέβαλε ενεργά στην ένωση της Κρήτης με τη μητέρα Ελλάδα και τις



Κοιτάξτε εδώ τι ωραία που τραγουδάμε όλοι μαζί.



Αρχές Ιουλίου εκτέλεσα ακόμη έναν γάμο, μεταξύ Sir Good και Vivie.

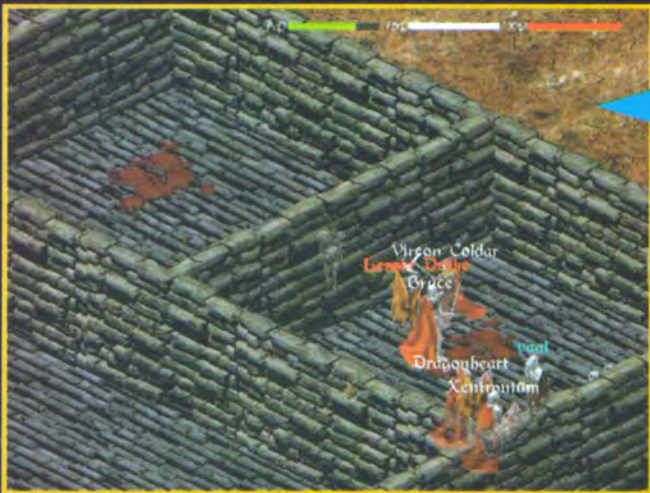
υπόλοιπες Ινδίες. Βοήθησε τον τυφλό Όμηρο να γράψει το Πυθαγόρειο θεώρημα και τον Σωκράτη να πιει το κώνειο. Ανακάλυψε τον τροχό και το αεροπλάνο (ήταν ο Left από τους αδελφούς Right). Εδωσε το "παρών" στο Wempley, στο μεγάλο τελικό μεταξύ Αργεντινής και Ελλάδας το 1821 (τότε που έβαλε γκολ ο Αχιλλέας ύστερα από σουτ τριών πόντων του Μνησικλή). Στάθηκε μπροστά στη φωτογραφία του τανκ στο Πολυτεχνείο και ήταν ο πρώτος που είδε το παγόβουνο (Immolatious) να έρχεται κατα πάνω στον Τιτανικό. Εδινε τους χρησμούς στο Μαντείο των Δελφών και ήταν αυτός που έχασε την Ατλαντίδα (από τότε ονομάστηκε Χαμένη Ατλαντίδα). Μπήκε μαζί με τους υπόλοιπους αρχαίους Ελληνες μέσα στο Δούρειο Ιππο και, όταν βγήκε, ανακάλυψε την Αμερική. Εφτιαξε μαζί με τον Νώε τον κύβο του Knorr και με αυτόν πάτησε πρώτος τη Σελήνη. Μαζί με τον Ναπολέοντα φτιάξανε τον Παρθενώνα της Αιγύπτου για να φυλακίζουν τις νεαρές παρθένες που αιχμαλώτιζαν από τις επιδρομές τους στις ρωσικές στέπες. Τέλος, έφτιαξε το γνωστό υδροηλεκτρικό Σινικό τείχος για να αποτρέψει την κάθοδο των λαθρομεταναστών από την Αλβανία στο Περού.

ΛΟΙΠΑ ΝΕΑ

Η προσπάθειά μου να ανεβάσω τη διάθεσή σας πιστεύω ότι πέτυχε πέρα ως πέρα. Καιρός, λοιπόν, να αναφερθούμε στα δρώμενα του T4C. Αρχικά θα αναφερθώ σε έναν μικρό "χορό" από patches που έλαβε χώρα. Αρχικά είχαμε την άφιξη την έκδοσης 1.11b (ήταν και Bug Fixing), την οποία εγκαταστήσαμε το ταχύτερο δυνατόν. Ακριβώς την επόμενη ημέρα της εγκατάστασης, η Vircom (δημιουργός του T4C) παρουσιάζει νέα έκδοση, την 1.11c. Ετσι πλέον ο server μας λειτουργεί με την έκδοση 1.11c και πέρα από την απειροελάχιστη αυτή ταλαιπωρία (τη δική μου περισσότερο και όχι των παικτών) δεν είχαμε άλλα παρατράγουδα.

ΧΑΡΤΗΣ CRYPT RAVEN DUST LEVEL 3





Αναμνηστική φωτογραφία από το διάσημο Pit του T4C.

Την Τετάρτη 5 Ιουλίου και ώρα 23:00, ξεκίνησε το Balork Chronicles III, στο οποίο συμμετείχαν τέσσερις τετραμελείς ομάδες. Ολες οι ομάδες ξεκίνησαν το Event στην πλατεία της Lighthaven, όπου ο King Theodore τούς έδωσε τους τέσσερις γρίφους που του είχε υπαγορεύσει ο William λίγες μέρες πριν από το θάνατό του. Αφού επισκέφθηκαν τους κατάλληλους NPCs, οι οποίοι για τις ανάγκες του Event ήταν κάποιοι παίκτες και GMs, κατέληξαν σε έναν μακροσκελή και περίπλοκο γρίφο που τους οδηγούσε στο κάστρο του Bane Blackblood. Η ομάδα που κατάφερε να λύσει τους γρίφους πρώτη απ' όλους και να πάει στον Bane αποτελούνταν από τους Aragorn, Bruce, Dragonheart και Tasans. Το BCIII είναι το πρώτο Event στο οποίο όλοι οι συμμετέχοντες πήραν αμοιβή σε experience για κάθε γρίφο που έλυναν ως ομάδα. Ευχαριστώ πολύ τον Bladesigner για το απίθανο σενάριο και τους γρίφους, τους Lisa, Noone και GM-Silencer που ανέλαβαν τους ρόλους των NPCs και, τέλος, όλους όσοι συμμετείχαν.

Ελπίζω αυτό το τεύχος να το διαβάζετε ξαπλωμένοι σε μια ξαπλώστρα υπό τη σκιά ομπρέλας και ακριβώς μπροστά σας να βρίσκεται μια φανταστική παραλία. Εγώ, πάντως, κάπως έτσι σκοπεύω να περάσω τον Αύγουστο. Στο όνειρο θα προσέθετα τον Καφούρο να μου κάνει αέρα και τον Παπαθανασίου να μου φέρνει κρύα κοκτέιλ και παγωτά. Κάπως έτσι ονειρεύομαι τον παράδεισο. Αντε και καλά μπάνια. Και τον Σεπτέμβριο εδώ είμαστε...

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

ΤΑΔΕ ΕΦΗ Dragonheart

Γνωστός και ως Δρακοκαρδιάς, Μαθουσάλας ή Βελανιδιά, είναι ο φιλοξενούμενός μας γι' αυτό το τεύχος. Δεν χρειάζεται να τον προλογίσω άλλο, σας τον παραδίδω να σας τα πει και ο ίδιος ένα χεράκι.

"Επιχειρηματίας 36 ετών, ιδιοκτήτης software house, βρέθηκε κατάκοιτος από εγκεφαλικό επεισόδιο στις 3 τα ξημερώματα μπροστά στον υπολογιστή του. Το συμβάν προκλήθηκε όταν το άτυχο θύμα, για να μην ξυπνήσει τη γυναίκα του στο διπλανό δωμάτιο, προσπάθησε να καταπνίξει ένα υστερικό γέλιο που τον είχε κυριεύσει. Φήμες αναφέρουν ότι η οικογένεια του θύματος θα προβεί σε μήνυση εναντίον του T4C που εκείνη τη στιγμή ήταν φορτωμένο στον υπολογιστή του..."

Μάλιστα, κυρίες και κύριοι. Αυτό είναι το T4C. Κάποιοι αφελείς λένε κατά καιρούς για ποιότητα του Ultima, gameplay του Diablo, γραφικά του Quake κ.λπ. Φυσικά, δεν διαφωνώ. Από το 1982 (να 'ναι καλά ο τότε ανεπανάληπτος Spectrum) παίζω και ενίοτε για χόμπι φτιάχνω games για υπολογιστές. Μπορώ, όμως, με βεβαιότητα να πω ότι ποτέ μου δεν έχω περάσει τόσες ώρες με ένα παιχνίδι. Σίγουρα, όντας οπαδός των progressive strategy, έχω περάσει ατελείωτες ώρες με Elite, Lords of Midnight, Civilization, Master of Orion κ.λπ. Αλλά η μοίρα τα φέρνει περίεργα μερικές φορές. Ξεκίνησε σαν μια δωρεάν δοκιμή για μια βδομάδα και κατέληξε εθισμός με συμπτώματα ανίατης εξάρτησης... Η συνδρομή μου στο γυμναστήριο έληξε και οι συμπαίκτες μου στο Magic: The Gathering κοντεύουν να ξεχάσουν τη φάτσα μου. Αν δεν έχετε μόνιμη σχέση, σταθερή πηγή εισοδήματος, μπόλικο φαγητό στο ψυγείο και αυτόματη πληρωμή του ΟΤΕ μέσω τραπεζικού λογαριασμού, τότε αρκεστείτε σε ένα από τα άλλα παιχνίδια του εμπορίου.

Ακούγεται υπερβολικό, αλλά τα λέω όλα αυτά για να τονίσω ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού που δεν το βρίσκεις αλλού: τον ανθρώπινο παράγοντα. Στον κόσμο του T4C συναντάς μία μικρογραφία της καθημερινής ελληνικής κοινωνίας. Μάλιστα, εάν έχεις ανεπτυγμένη ψυχολογική αντίληψη, σκιαγραφείς τον εκάστοτε χαρακτήρα του παιχνιδιού από τα πρώτα λεγόμενα ή πράξεις του. Είναι φυσικό ότι θα συναντήσεις κάποιους ανόητους ή κάποιους θρασύδειλους, αλλά και κάποιους που ακολουθώντας τις αρχές των RPGs ενσαρκώνουν ύπουλους χαρακτήρες. Το σίγουρο, όμως, είναι ότι σε αυτό τον κόσμο συναντάς και άτομα με πολύ ανεπτυγμένη την αίσθηση του χιούμορ, με αποτέλεσμα να γίνεται τέτοια πλάκα που αποκλείεται να την περιγράψεις σε κάποιον που δεν συμμετέχει στο παιχνίδι.

Προσωπικά ενσαρκώνω το χαρακτήρα του σοφού και γέρου paladin που είναι υπεύθυνος για την τήρηση των νόμων και της δικαιοσύνης στον κόσμο του T4C. Η αλήθεια είναι ότι διατήρησα ένα μοντέλο που δεν διαφέρει από την πραγματική μου ζωή, παρόλο που συνήθως οι evil characters έχουν μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων και λιγότερες ευθύνες σε ένα RPG. Σίγουρα και εγώ πέρασα στιγμές αγωνίας και ανυπομονησίας για να αποκτήσω τα πολυπόθητα experience points που με οδήγησαν στη θέση που είμαι τώρα. Μάλιστα σε όσους έχουν ήδη κάνει τη στρατιωτική τους θητεία θα φανεί γνώριμη η δομή της ιεραρχίας που υπάρχει έκδηλη στο παιχνίδι. Και εκεί φαίνεται ποιος έχει τα κότσια να φτάσει στην κορυφή χωρίς να τα παρατήσει...

Οντας μέλος της τρομερής και αστείρευτης τριάδας των συγγραφέων του T4C μαζί με Bladesinger και Rebelion, δεν γίνεται να μην κλείσω τη συνέντευξη αυτή με ένα παμπάλαιο στιχάκι-συμβουλή στους νέους:

"Σαν πας προς Ravens-Dust στο δρόμο μη γυρίσεις
ό,τι εμπόδια και να βρεις να μην τα παρατήσεις
τα goblins είναι ζόρικα, πρέπει να τα νικήσεις
γιατί αλλιώς την πάτησες, στο δρόμο θα ψοφήσεις..."

Keeper of Wisdom Justice & Laws, Dragonheart

Αυτός ήταν ο Δρακοκαρδιάς, ο οποίος μας κότσαρε και ένα ποιηματάκι στο τέλος. Μα τι στο καλό γίνεται... Αν θυμάστε καλά, και στο προηγούμενο τεύχος ο Lost Paradise μας είχε αφιερώσει δύο ποιηματάκια. Τελικά, όλοι οι παίκτες του T4C έχουν καλλιτεχνική φλέβα, αλλά ακόμα και αν δεν έχουν, αποκτούν.



ARCATERA™
The Dark Brotherhood
MICROSTAR SOFTWARE
Ubi Soft
E-mail:microstar@microstar.gr
http://www.microstar.gr
MICROSTAR A.B.E.E. ■ Κονοπισοπούλου 30, 115.24 Αθήνα ■ Τηλ: 6998.974, 6997.495 Fax: 6927936

Το πρόγραμμα περιλαμβάνεται, στο συνοδευτικό CD-ROM

PCDJ:
Γίνετε ηλεκτρονικοί DJs

Η "ψυχή" όλων των πάρτι είναι ασφαλώς ο DJ, ο οποίος επιμελείται τη μουσική και έχει στη διάθεσή του πολλά και ακριβά μηχανήματα. Αραγε πόσες φορές δεν θελήσατε να είστε εσείς στη θέση του και να χαράζετε με τις μουσικές επιλογές σας τους μουσικούς δρόμους μίας μαγευτικής νύχτας; Τώρα μπορείτε να γίνετε και εσείς DJ με τη βοήθεια του PC σας απλά και γρήγορα. Πώς; Δεν έχετε παρά να διαβάσετε στη συνέχεια.

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Ακόμη θυμάμαι τη χρονοβόρα αλλά και κοπιαστική μεταφορά των σχετικών μηχανημάτων ενός φίλου μου DJ αλλά και των δίσκων και CDs. Πού να φανταζόμουν πως έπειτα από μερικά χρόνια όλα αυτά θα ήταν μία μακρινή ανάμνηση και ότι για τη δουλειά αυτή θα χρειαζόταν μόνο ένα PC και ένα απλό προγραμματάκι, το PCDJ. Το βασικό όπλο που πρέπει να διαθέτετε είναι μία καλή κάρτα ήχου.

ΤΙ ΕΣΤΙ PCDJ

Το PCDJ είναι ένα πρόγραμμα ή καλύτερα μία σειρά προγραμμάτων που μας έρχονται από τη Visiosonic (www.visiosonic.com). Στο σχετικό section με τα downloads μπορείτε να προμηθευτείτε είτε την έκδοση PCDJ Phat, η οποία είναι τελείως δωρεάν, είτε τη μεταγενέστερη PCDJ Digital 1200sl, η οποία προσφέρεται σε demo και επιτρέπει στο χρήστη την ελεύθερη χρησιμοποίησή της για 30 ημέρες. Αν θέλετε να παρατείνετε τη χρήση του, θα πρέπει να αγοράσετε την άδεια από την εταιρία. Αν πάντως δεν έχετε σύνδεση στο Internet και τα προαναφερόμενα προγράμματα σας ενδιαφέρουν, μπορείτε να βρείτε τη "δωρεάν" έκδοση στο CD-ROM του παρόντος "PC Master". Ας δούμε λοιπόν τις δυνατότητες που προσφέρει το προγραμματάκι αυτό στους επίδοξους DJs.

PCDJ PHAT

Ξεκινάμε με το... "τζάμπα" (ως γνωστόν είναι πάντα πιο γλυκό) πρόγραμμα της εταιρίας, το PCDJ Phat. Η χρήση του είναι κάτι παραπάνω από απλή και επιτρέπει τη μείξη μουσικών κομματιών μορφής MP3 ή και wav. Εσείς απλώς φτιάχνετε τη λίστα με τα κομμάτια που θέλετε και εν συνεχεία ξεκινάτε τη δημιουργία σας! Επιλέγετε το κομμάτι που επιθυμείτε και το εισάγετε στο ένα από τα δύο εικονικά "decks" του προγράμματος. Πατώντας το κουμπί "Edit recordbase" μπορείτε να εισαγάγετε τα μουσικά κομμάτια που θέλετε και να δημιουργήσετε την playlist σας. Μέσω της τελευταίας θα επιλέγετε κάθε στιγμή τα κομμάτια που θα εισάγετε στον μείκτη. Καλό θα ήταν (για λόγους δικής σας ευκολίας) να έχετε τα αρχεία σας σε συγκεκριμένο directory. Επιπλέον έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε και sub-groups, έτσι ώστε να κατηγοριοποιήσετε τα κομμάτια σας και να κάνετε πιο εύκολη τη μείξη τους. Ετσι, μπορείτε εύκολα και γρήγορα να ταξινομήσετε τα τραγούδια σας ανά κατηγορία, ανάλογα με το είδος της μουσικής που ανήκουν.

Ξεκινάτε, λοιπόν, τη μείξη των κομματιών επιλέγοντας "Play" σε κάποιο από τα δύο decks. Στο μέσο των δύο decks υπάρχει η μπάρα που ορίζει το crossfade, δηλαδή την εναλλαγή/πέρασμα από το ένα τραγούδι στο άλλο. Από την tracklist που έχετε δημιουργήσει, επιλέγετε τα τραγούδια που θέλετε με τη γνωστή μέθοδο drag'n'drop. Δίπλα σε κάθε deck υπάρχει μία μπάρα, η οποία σας επιτρέπει να επιβραδύνετε ή να επιταχύνετε το ρυθμό ενός τραγουδιού. Τέλος, θα βρείτε στο κάτω μέρος και τα πλήκτρα "Prev" και "Next", τα οποία πατώντας σας μεταφέρουν αυτόματα στο προηγούμενο ή το επόμενο κομμάτι της playlist, κάνοντας αυτόματα τη μεταξύ τους αλλαγή. Οπότε μπορείτε να βάλετε το κομμάτια με την επιθυμητή σειρά και πατώντας απλώς τα ανωτέρω πλήκτρα, να γίνει η μείξη άμεσα και εύκολα. Τέλος, για τους... πολύ τεμπέληδες, υπάρχουν οι επιλογές "Auto Play" και "Auto Shuffle". Η πρώτη ξεκινάει και παίζει τα τραγούδια με τη σειρά και λίγο πριν να τελειώσει το καθένα, πάει αυτόματα στο επόμενο. Η δεύτερη κάνει ακριβώς την ίδια δουλειά, με τη διαφορά ότι επιλέγει τα τραγούδια στην τύχη και όχι με βάση τη σειρά που αυτά αναγράφονται στη λίστα.

Ακόμη μία λειτουργία που ενσωματώνει το πρόγραμμα είναι η "Wait List" (ελληνιστί λίστα αναμονής). Βάζοντας μερικά κομμάτια στη "λίστα αναμονής", το πρόγραμμα ξεκινάει να τα







παίζει με τη σειρά. Μάλιστα κάθε τραγούδι που τελειώνει βγαίνει αυτόματα από τη λίστα και δεν θα το ξανακούσετε, εκτός βέβαια αν το προσθέσετε πάλι σε αυτήν.

Εκτός από μουσικά κομμάτια, μπορείτε να "τρέξετε" αρχεία βίντεο και να κάνετε CD-Rip, δηλαδή να "τραβήξετε" τα κομμάτια που θέλετε από ένα μουσικό CD. Πρόκειται για μία διαδικασία που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τις δικές σας συλλογές από διάφορα CDs. Η όλη διαδικασία είναι πολύ απλή, αρκεί να ακολουθήσετε τα παρακάτω βήματα: Καταρχήν, πατάτε το Rip Button και βάζετε το CD στο σχετικό drive. Εν συνεχεία επιλέγετε τα κομμάτια που θέλετε να επεξεργαστείτε, το format που επιθυμείτε να έχουν τα επεξεργασμένα κομμάτια σας ανάμεσα σε WAV και WMA (ως γνωστόν τα αρχεία τύπου WAV καταλαμβάνουν ελαφρώς περισσότερο χώρο σε σχέση με τα WMA) καθώς και το Folder όπου θα αποθηκεύσετε τα κομμάτια. Τα default settings για τα τροποποιημένα πλέον WMA αρχεία είναι τα εξής: WMA Stereo, 44.100 Smpl, 160 Kbit. Καλό θα ήταν όσοι δεν είστε εξοικειωμένοι με ανάλογες διαδικασίες, να μην πειράξετε τα προαναφερόμενα settings. Σε αντίθετη περίπτωση, μπορείτε εύκολα και γρήγορα να τα αλλάξετε μέσω της επιλογής "CFG".

Σημείωση: Αν κατά τη διάρκεια της προαναφερόμενης διαδικασίας είστε on-line, πατήστε το κουμπί "db". Το πρόγραμμα θα ψάξει και θα αντλήσει πληροφορίες από το Internet γι' αυτό.

Τέλος, το PCDJ PHAT σας δίνει τη δυνατότητα να ψάξετε στο Internet για MP3, αρχεία βίντεο και on-line ραδιοφωνικούς σταθμούς. Για να πραγματοποιήσετε την ανωτέρω λειτουργία, θα πρέπει να κάνετε τα εξής: Πατήστε το κουμπί/επιλογή "mini browser" με την ένδειξη Web, το οποίο βρίσκεται ανάμεσα στα κουμπιά WL και VDO στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης, και στη συνέχεια το κουμπί "GoTo" και έτσι θα ανοίξει ο browser. Κατόπιν γράψτε αυτό που θέλετε και... καλές αναζητήσεις.

PCDJ DIGITAL 1200SL

Ο μεγάλος "αδελφός" του PCDJ PHAT αποτελεί ένα σαφώς πιο ολοκληρωμένο πρόγραμμα από άποψη δυνατοτήτων και εμφάνισης, σε σχέση με την πιο light έκδοση, περιλαμβάνοντας επιπλέον δυνατότητες και ένα πιο λεπτομερές interface με περισσότερες επιλογές και πλήκτρα.

Ας δούμε, όμως, αναλυτικότερα τι περισσότερο έχει να προσφέρει το PCDJ Digital 1200SL. Σε γενικές γραμμές, διαθέτει όλες τις δυνατότητες του "απλού" PCDJ PHAT, δηλαδή αναπαραγωγή και μείξη μουσικών κομματιών, πλήρεις λίστες των τραγουδιών στα οποία επεμβαίνετε, με αναλυτικά στοιχεία για το καθένα από αυτά, όλα τα εργαλεία μείξης μέσω ανάλογων επιλογών, δυνατότητα απομόνωσης των ηχητικών κομματιών από αρχεία βίντεο και βέβαια πρόσβαση σε βιβλιοθήκες MP3 και on-line ραδιοφωνικών σταθμών. Στις επιπλέον λειτουργίες και δυνατότητες του PCDJ Digital 1200SL περιλαμβάνονται:

- Υποστήριξη περισσότερων μουσικών formats. Δυνατότητα ελέγχου και ανάγνωσης μουσικών κομματιών ακόμη και από πικάπ.
- Τριπλάσια δυνατότητα παραμόρφωσης των τραγουδιών.
- Βελτιωμένο αισθητικά και λειτουργικά interface με νέα πλήκτρα, όπως το "cue" (δίπλα στο ρυθμιστή μείξης) για το διακεκριμένο έλεγχο της έντασης κάθε κομματιού.
- Ακόμη περισσότερες πληροφορίες για κάθε τραγούδι.
- Εμφάνιση του χρόνου που απομένει μέχρι την ολοκλήρωση του τραγουδιού, δυνατότητα που διευκολύνει ακόμη περισσότερο στη διαδικασία της μείξης.
- Αναλυτικό εγχειρίδιο χρήσης σε ηλεκτρονική μορφή PDF.

Παρά τις επαυξημένες δυνατότητές του, δεν θα δυσκολέψει καθόλου το χρήστη της "light" έκδοσης του PCDJ PHAT, καθώς ο τρόπος επιλογής, παιξίματος και εναλλαγής τραγουδιών παραμένει ακριβώς ο ίδιος και στις δύο εκδόσεις. Γενικά, μπορούμε να πούμε ότι το PCDJ Digital 1200SL προσεγγίζει αρκετά τις επαγγελματικές εφαρμογές, ενώ ταυτόχρονα παραμένει αρκετά φιλικό στη χρήση και ενδείκνυται ιδιαίτερα για εκείνους που θέλουν να ασχοληθούν με το audio editing ερασιτεχνικά, προσφέροντάς του πρωτόγνωρες δυνατότητες συγκριτικά με ανάλογες εφαρμογές.

Μην ξεχνάτε, όμως, ότι για να χαρείτε το πρόγραμμα θα πρέπει να προμηθευτείτε την απαραίτητη άδεια (με το αζημίωτο, βέβαια) από την εταιρία. Πάντως, στο CD-ROM που συνοδεύει το παρόν τεύχος θα βρείτε μία demo έκδοση του προ-



γράμματος (/extras/pcdj), την οποία -δυστυχώς- μπορείτε να χρησιμοποιείτε ελεύθερα μόνο για 30 ημέρες.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

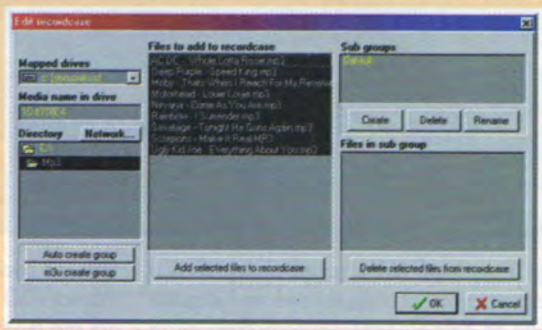
Το PCDJ PHAT, εκτός από πρόγραμμα μείξης τραγουδιών, μπορεί να χαρακτηριστεί και ως ένα αρκετά καλό multimedia studio, καθώς επιτρέπει την εκτέλεση αρκετών εργασιών που σχετίζονται τόσο με τον ήχο όσο και με την εικόνα. Ακόμα και η σχετικά λιτή έκδοση του επιτρέπει πολλά "παιχνίδια" τόσο με μουσικά αρχεία τύπου MP3 ή WAV όσο και με video files. Αν μάλιστα το συνδυάσετε και με κάποιο καλό πρόγραμμα εγγραφής, μπορείτε κάλλιστα να δημιουργήσετε τα δικά σας μουσικά CDs με μείξεις τραγουδιών και να τα έχετε πάντοτε έτοιμα προς χρήση. Αντε και καλοί DJs!

PC

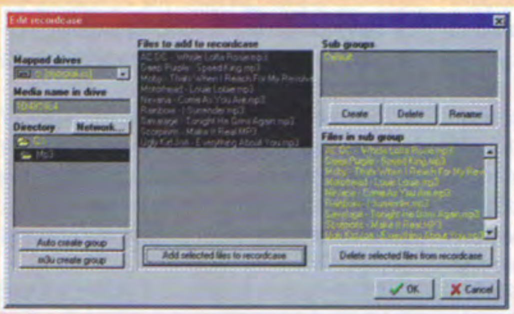
Η ΜΕΙΞΗ ΤΡΑΓΟΥΔΙΩΝ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ



1 Αφού ξεκινήσετε το πρόγραμμα, κάνετε κλικ στην επιλογή "Edit Record Case".



2 Εν συνεχεία δηλώνετε το directory όπου έχετε τα μουσικά κομμάτια (MP3 ή WAV), μαρκάρετε αυτά που θέλετε και επιλέγετε "Add Selected Files to Recordcase".



3 Εδώ βλέπετε τα τραγούδια που έχουν περάσει στην Recordcase. Επιλέγετε OK.



4 Αφού βάλετε τα τραγούδια που θέλετε στους δύο players του προγράμματος, επιλέγετε "Play" στον έναν εξ αυτών.



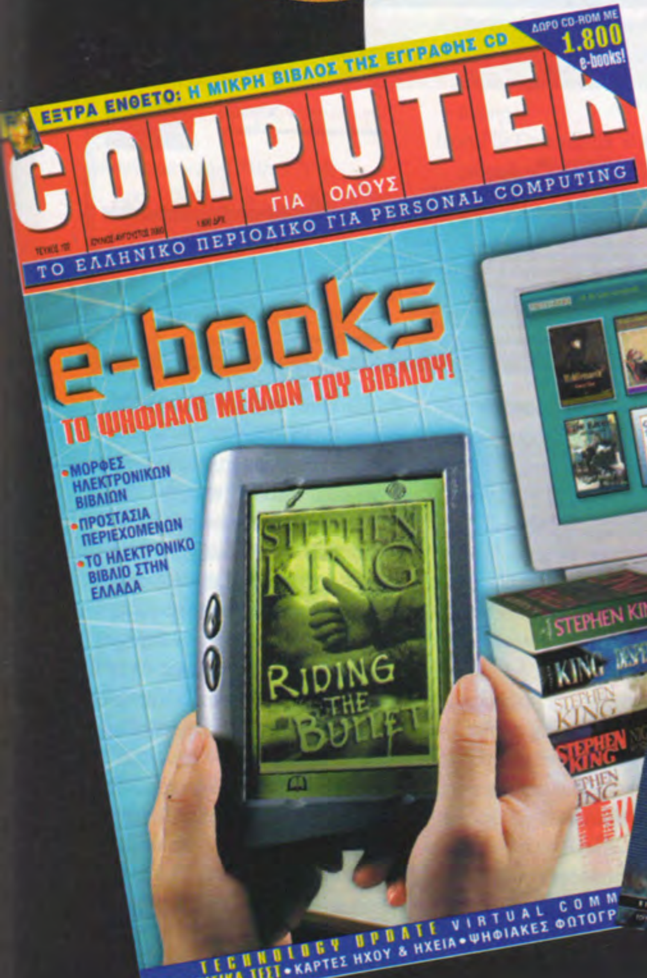
5 Εδώ έχει ξεκινήσει η διαδικασία της μείξης. Προσέξτε τη σχετική μπάρα στη μέση του προγράμματος.



6 Η διαδικασία της εναλλαγής έχει ολοκληρωθεί και πλέον παίζει μόνο ο έτερος player.

Μπείτε στην Ουσία







Στο τεύχος
που κυκλοφορεί
θα βρείτε συγκριτικά τεστ
για κάρτες ήχου, ηχεία και
φωτογραφικές μηχανές!
Ακόμα μάθετε τι μπορεί να
κάνει ένας άνθρωπος με τη
βοήθεια του Internet χωρίς
να βγει από το σπίτι του.
Επίσης διαβάστε ένα
πολυσέλιδο αφιέρωμα για
το μέλλον του βιβλίου στο
Internet.



e-books

Βρείτε στο CD-ROM του τεύχους 1.800 πλήρη ηλεκτρονικά βιβλία!

Ασύγκριτα καλύτερο

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

FILE ASSOCIATION

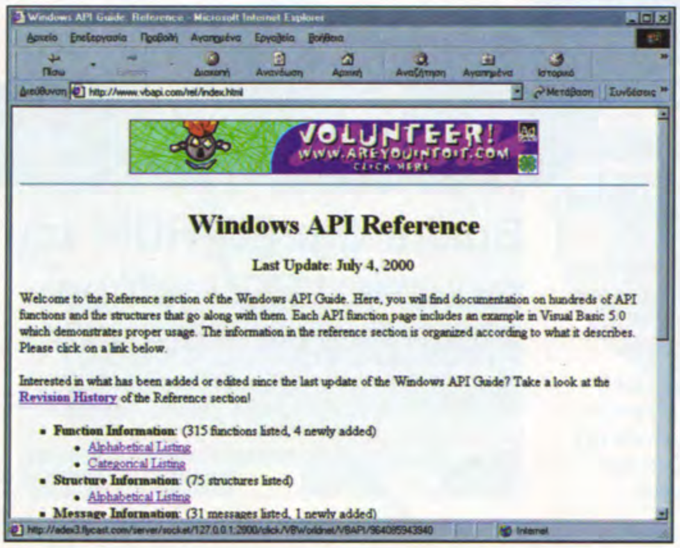
Αγαπητό "PC Master", συγχαρητήρια για τη φοβερή σου ύλη. Είμαι αναγνώστης του περιοδικού εδώ και πολλά χρόνια και με χαρά βλέπω ότι καθετί καινούριο που προστίθεται στην ύλη σου κάνει το περιοδικό όλο και καλύτερο. Στο παρελθόν είχα διαβάσει από τη στήλη "How To" τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να κάνουμε file association μεταξύ κάποιων αρχείων και μιας ήδη υπάρχουσας εφαρμογής. Εγώ ασχολούμαι με τη VB και μου εμφανίσθηκε το ακόλουθο πρόβλημα: Θέλω να φτιάξω μια εφαρμογή η οποία με την εγκατάστασή της να γίνεται associate με όλα τα αρχεία ενός συγκεκριμένου τύπου. Σας παρακαλώ, αν μπορείτε, δώστε μου μια λύση στο πρόβλημα αυτό με τη χρήση κώδικα στη VB.

Σας ευχαριστώ και εύχομαι ό,τι καλύτερο για το περιοδικό και τους συντάκτες του.

Γιάννης Σαμαρτζίδης

✔ Αγαπητέ Γιάννη, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και να είσαι σίγουρος ότι κάνουμε το καλύτερο που μπορούμε.





Πιστεύω ότι τα δύο παρακάτω προγράμματα θα σε καλύψουν απόλυτα.

Σύμφωνα, λοιπόν, με τις ανάγκες που υπάρχουν, θα πρέπει:

1) Να κάνουμε Register το tmg extension έτσι ώστε ο explorer να γνωρίζει ότι πρέπει να τρέξει την εφαρμογή μας όταν γίνει κλικ σε αρχείο αυτού του τύπου.

2) Οταν ανοίξει το πρόγραμμα, το αμέσως επόμενο βήμα είναι να ανοίξει το συγκεκριμένο αρχείο.

Ετσι, λοιπόν, για να πετύχουμε το πρώτο βήμα, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τον ακόλουθο κώδικα. Φυσικά, για να δουλέψει ο κώδικας, θα πρέπει να κάνουμε compile και να γίνει EXE, για να μπορεί να το αντιλαμβάνεται ο explorer ως πρόγραμμα.

```
'// Κλήσεις API στη Registry των
   windows
Private Declare Function
   RegCreateKey& Lib "advapi32.DLL"
   Alias "RegCreateKeyA" (ByVal
   hKey As Long, ByVal lpszSubKey
   As String, lphKey As Long)
Private Declare Function
   RegSetValue& Lib "advapi32.DLL"
   Alias "RegSetValueA" (ByVal hKey
   As Long, ByVal lpszSubKey As
   String, ByVal fdwType As Long,
   ByVal lpszValue As String, ByVal
   dwLength As Long)
'// Απαιτούμενες σταθερές
Private Const HKEY_CLASSES_ROOT
   = &H80000000
Private Const MAX_PATH = 256&
Private Const REG_SZ = 1
'// η procedure που καλούμε για να
   κάνουμε associate το tmg
   extension με το πρόγραμμα.
Private Sub MakeDefault()
Dim sKeyName As String '// Διατηρεί
   το Key Name στη registry.
Dim sKeyValue As String '// Διατηρεί
   την Key Value στη registry.
Dim ret As Long '// Διατηρεί την error
   status, αν υπάρξει κάποια από τις
   κλήσεις API.
Dim lphKey As Long '// Διατηρεί το
   δημιουργημένο key handle από
   την RegCreateKey.

'// Δημιουργεί ένα Root entry με την
   ονομασία "TextMagic"
sKeyName = "TextMagic" '// Το όνομα
   της εφαρμογής
sKeyValue = "TextMagic Document"
   '// Περιγραφή αρχείου
ret =
   RegCreateKey&(HKEY_CLASSES_
   ROOT, sKeyName, lphKey)
ret = RegSetValue&(lphKey&, Empty,
   REG_SZ, sKeyValue, 0&)
'// Δημιουργεί ένα Root entry με
   όνομα .tmg και association την
   εφαρμογή "TextMagic".
sKeyName = ".tmg" '// To Extension
   του αρχείου
sKeyValue = "TextMagic" '// Το όνομα
   της εφαρμογής
ret =
   RegCreateKey&(HKEY_CLASSES_
   ROOT, sKeyName, lphKey)
ret = RegSetValue&(lphKey, Empty,
```

```
REG_SZ, sKeyValue, 0&)
'//Κατασκευάζει τη γραμμή εντολών για την εφαρμογή.
sKeyName = "TextMagic" '// Το όνομα της εφαρμογής
If App.Path Like "*\" Then
sKeyValue = App.Path & App.EXEName & ".exe %1" '// Το path της εφαρμογής
Else
sKeyValue = App.Path & "\" & App.EXEName & ".exe %1" '// Το path της εφαρμογής
End If
ret = RegCreateKey&(HKEY_CLASSES_ROOT, sKeyName, lphKey)
ret = RegSetValue&(lphKey, "shell\open\command", REG_SZ, sKeyValue, MAX_PATH)
End Sub
Private Sub Form_Load()
'// επιβεβαίωση ότι το register γίνεται μόνο μια φορά. Οταν κάνουμε, π.χ., debugging, αφαιρούμε τη γραμμή SaveSetting, έτσι ώστε το πρόγραμμα να προσπαθεί πάντα
'// να κάνει register το extension του αρχείου
If GetSetting(App.Title, "Settings", "RegisteredFile", 0) = 0 Then
'// εδώ κάνουμε associate το tmg extension με την εφαρμογή μας
MakeDefault
SaveSetting App.Title, "Settings", "RegisteredFile", 1
End If
End Sub
```

Τώρα, αν κάνουμε compile και τρέξουμε το πρόγραμμα, θα γίνει associate ο συγκεκριμένος τύπος αρχείου με την εφαρμογή. Αν δημιουργήσουμε ένα αρχείο με extension tmg και πάμε μέσω του explorer να το δούμε, θα δούμε ότι το έχει αναγνωρίσει ως αρχείο τύπου Text Magic. Κάνοντας click στο αρχείο, θα τρέξει η εφαρμογή μας.

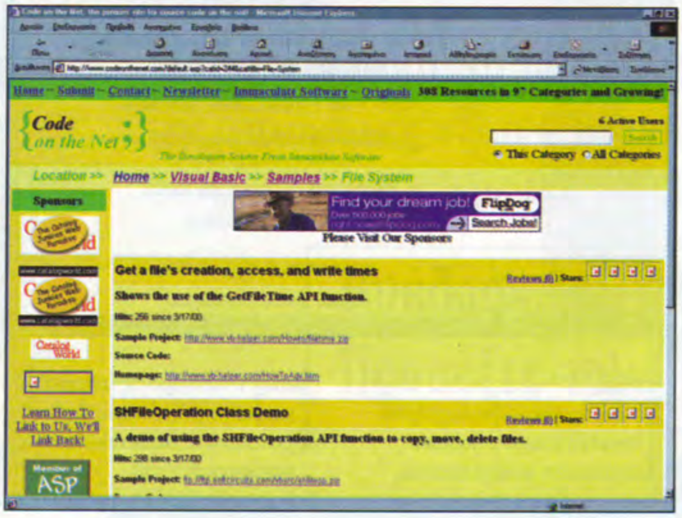
Command Line Parameters

Φυσικά, αυτή τη στιγμή η εφαρμογή μας δεν ανοίγει ακόμα το αρχείο. Το μόνο που γίνεται είναι ότι ανοίγει η εφαρμογή και ο Explorer "περνάει" το path του αρχείου στην εφαρμογή όταν αυτή ξεκινά και το αποθηκεύει σε μια public variable Command$.

```
Private Sub Form_Load()
'// έλεγχος περιεχομένου της μεταβλητής:
If Command$ <> Empty Then
'// εφόσον η μεταβλητή έχει περιεχόμενο, έχουμε αρχείο για άνοιγμα
OpenFile Command$ '// κλήση της procedure openfile, που θα ανοίξει το αρχείο
End If
End Sub
```

Command Line Parameters & MDI Applications

Οποτε ένα αρχείο με extension tmg γίνεται click, ένα νέο instance



της εφαρμογής TextMagic τρέχει και το αρχείο φορτώνεται. Αυτό είναι καλό όταν η εφαρμογή είναι τύπου SDI (Single Document Interface), δηλαδή μπορεί να φορτώνει ένα αρχείο κάθε φορά. Αν όμως η εφαρμογή είναι τύπου MDI (Multiple Document Interface), δηλαδή μπορεί να φορτώνει πολλαπλά αρχεία (όπως το Word), τότε δεν είναι επιθυμητό να τρέχουν παραπάνω από ένα instances της εφαρμογής.

Ακολουθεί ένα παράδειγμα με το οποίο μπορούμε να ελέγχουμε την περίπτωση αυτή.

Option Explicit

```
Private Declare Function CreateMutex Lib "kernel32" Alias "CreateMutexA" (ByVal lpMutexAttributes As Long, ByVal bInitialOwner As Long, ByVal lpName As String) As Long
Private Declare Function GetLastError Lib "kernel32" () As Long
Private Declare Function CloseHandle Lib "kernel32" (ByVal hObject As Long) As Long
Private Const ERROR_ALREADY_EXISTS = 183&
Private m_hMutex As Long
Private Declare Function EnumWindows Lib "user32" (ByVal lpEnumFunc As Long, ByVal lParam As Long) As Long
Private Declare Function IsWindowVisible Lib "user32" (ByVal hwnd As Long) As Long
Private Declare Function BringWindowToTop Lib "user32" (ByVal hwnd As Long) As Long
Private Declare Function SetForegroundWindow Lib "user32" (ByVal hwnd As Long) As Long
Private Declare Function GetClassName Lib "user32" Alias "GetClassNameA" (ByVal hwnd As Long, ByVal lpClassName As String, ByVal nMaxCount As Long) As Long
Private Declare Function GetProp Lib "user32" Alias "GetPropA" (ByVal hwnd As Long, ByVal lpString As String) As Long
Private Declare Function SetProp Lib "user32" Alias "SetPropA" (ByVal hwnd As Long, ByVal lpString As String, ByVal hData As Long) As Long
Public Declare Sub CopyMemory Lib "kernel32" Alias "RtlMoveMemory" ( _
lpvDest As Any, lpvSource As Any, ByVal cbCopy As Long)
Private Declare Function SendMessageTimeout Lib "user32" Alias "SendMessageTimeoutA" (ByVal hwnd As Long, ByVal Msg As Long, ByVal wParam As Long, lParam As Any, ByVal fuFlags As Long, ByVal uTimeout As Long, lpdwResult As Long) As Long
Private Const SMTO_NORMAL = &H0
Public Const WM_COPYDATA = &H4A
Public Type COPYDATASTRUCT
dwData As Long
cbData As Long
lpData As Long
End Type
Private Declare Function SendMessageByLong Lib "user32" Alias "SendMessageA" (ByVal hwnd As Long, ByVal wMsg As Long, ByVal wParam As Long, ByVal lParam As Long) As Long
Private Const WM_SYSCOMMAND = &H112
Private Const SC_RESTORE = &HF120
Private Declare Function IsIconic Lib "user32" (ByVal hwnd As Long) As Long

Private m_hWndPrevious As Long
Private m_bInDevelopment As Boolean

' Αλλάξτε αυτή τη γραμμή ανάλογα με το όνομα της εφαρμογής σας:
Private Const mcTHISAPPID = "DevPad"
Sub Main()
' Έλεγχος αν είναι το πρώτο instance:
If (WeAreAlone(mcTHISAPPID & "_APPLICATION_MUTEX")) Then
'// Εάν είναι το πρώτο instance, τότε η εφαρμογή μπορεί να τρέξει:

Else
' Εάν υπάρχει ήδη φορτωμένο instance
```

```
' Τότε κάνουμε προσπάθεια
    ανεύρεσής του:
EnumerateWindows
' Εάν το βρήκαμε:
If (m_hWndPrevious <> 0) Then

' Μπορούμε να στείλουμε εντολή αν
    είναι κρυμμένο το κυρίως
    παράθυρο
If (Command <> "") Or
(IsWindowVisible(m_hWndPrevious)
= 0) Then

' Αποστολή. Η εφαρμογή πρέπει να
    δημιουργήσει subclass στο
    WM_COPYDATA
' για να δεχτεί την πληροφορία:
Dim tCDS As COPYDATASTRUCT, b()
    As Byte, IR As Long

If (Command <> "") Then
b = StrConv(Command,
    vbFromUnicode)
tCDS.dwData = 0
tCDS.cbData = UBound(b) + 1
tCDS.lpData = VarPtr(b(0))
Else
ReDim b(0 To 0) As Byte
tCDS.dwData = 0
tCDS.cbData = 1
tCDS.lpData = VarPtr(b(0))
End If
' Διακοπή προσπάθειας αν η
    εφαρμογή δεν ανταποκρίνεται:
IR =
    SendMessageTimeout(m_hWndPre
    vious, WM_COPYDATA, 0, tCDS,
    SMTO_NORMAL, 5000, IR)

Else
' Προσπάθεια ενεργοποίησης του
    υπάρχοντος παραθύρου:
RestoreAndActivate
    m_hWndPrevious

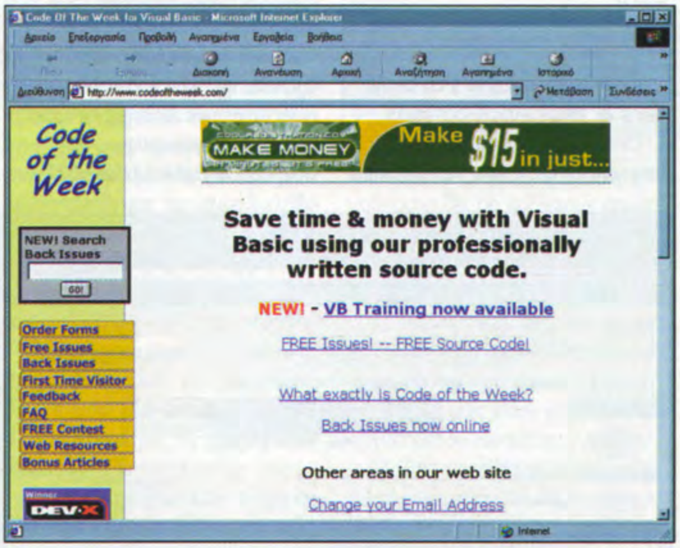
End If

End If

End If
End Sub

Public Sub RestoreAndActivate(ByVal
    hwnd As Long)
If (IsIconic(hwnd)) Then
SendMessageByLong hwnd,
    WM_SYSCOMMAND,
    SC_RESTORE, 0
End If
ActivateWindow hwnd
End Sub

Public Sub TagWindow(ByVal hwnd
    As Long)
' Εφαρμογή μιας ιδιότητας του
    παραθύρου με σκοπό την
    αναγνώρισή του
SetProp hwnd, mcTHISAPPID &
    "_APPLICATION", 1
```




```
End Sub
Private Function IsThisApp(ByVal
    hwnd As Long) As Boolean
' Ελεγχος αν η αλλαγή ιδιότητας
    εφαρμόστηκε στο κατάλληλο
    παράθυρο
If GetProp(hwnd, mcTHISAPPID &
    "_APPLICATION") = 1 Then
IsThisApp = True
End If
End Function
Public Function EnumWindowsProc(_
ByVal hwnd As Long _
ByVal lParam As Long _
) As Long
Dim bStop As Boolean
bStop = False
If IsThisApp(hwnd) Then
EnumWindowsProc = 0
m_hWndPrevious = hwnd
Else
EnumWindowsProc = 1
End If
End Function

Public Function EnumerateWindows()
    As Boolean
EnumWindows AddressOf
    EnumWindowsProc, 0
End Function

Public Sub ActivateWindow(ByVal
    lHwnd As Long)
SetForegroundWindow lHwnd
End Sub
Public Function InDevelopment() As
    Boolean

' Debug. Ο εισαγόμενος κώδικας δεν
    μπορεί να τρέξει σε exe, έτσι η
    μεταβλητή m_bInDevelopment δεν
    ενεργοποιείται ποτέ.
Debug.Assert InDevelopmentHack()
    = True
InDevelopment = m_bInDevelopment
End Function
Private Function
    InDevelopmentHack() As Boolean
m_bInDevelopment = True
InDevelopmentHack =
    m_bInDevelopment
End Function
Private Function WeAreAlone(ByVal
    sMutex As String) As Boolean
' Μη κλήση της Mutex όταν βρίσκεται
    σε VBIDE, γιατί θα εφαρμοστεί σε
    ολόκληρο VB IDE session, και όχι
    μόνο σε αυτό της εφαρμογής που
    μας ενδιαφέρει.
If InDevelopment Then
WeAreAlone = Not
    (App.PrevInstance)
Else
' Επιβεβαιώνει ότι δεν τρέχουμε
    δεύτερο instance, ακόμη και αν το
    πρώτο είναι ακόμα στη διαδικασία
    του start-up.
m_hMutex = CreateMutex(ByVal 0&,
    1, sMutex)
If (Err.LastDllError =
    ERROR_ALREADY_EXISTS) Then
CloseHandle m_hMutex
Else
WeAreAlone = True
End If
End If
End Function
Public Function EndApp()
' Με την κλήση αυτής της function,
    αφαιρούμε τη Mutex.
If (m_hMutex <> 0) Then
CloseHandle m_hMutex
End If
m_hMutex = 0
End Function

Public Sub ParseCommand(ByVal
    sCmd As String)
Dim sFIle As String
Dim iFIle As Long
Dim sText As String
' Επαναφορά σε foreground και
    επαναφορά στην περίπτωση που
    έχει μεταπέσει σε εικονίδιο:
RestoreAndActivate
    fMainForm.hwnd
' Η function για τον έλεγχο της
    γραμμής εντολής:
sCmd = Trim$(sCmd)
If Len(sCmd) > 0 Then
If (Left$(sCmd, 1) = """") Then
sCmd = Mid$(sCmd, 2)
End If
If (Right$(sCmd, 1) = """") Then
sCmd = Left$(sCmd, Len(sCmd) - 1)
End If
'// άνοιγμα του αρχείου
Else
'// χωρίς αρχείο
End If
Exit Sub

ErrorHandler:
Dim sErr As String
sErr = Err.Description
MsgBox "An error occurred: " & sErr,
    vbExclamation
Exit Sub
End Sub
```

PC





Έχουν έρθει!

Μία συναρπαστική περιήγηση στα πειστήρια της επίσκεψης εξωγήινων στον πλανήτη μας από τον Τέλη Λιβανίδη.

Κυκλοφορεί. Προσέξτε το!

Μπορείτε να το παραγγείλετε συμπληρώνοντας το δελτίο που θα βρείτε στη σελίδα 179



Σελ.: 304+16 εκτός κειμένου, με έγχρωμες φωτογραφίες, **Σχήμα:** 23x14,5 εκ.
Κωδικός: ΕΒ-00-295, **ISBN:** 960-306-248-0
Τιμή: 4.800 δρχ.

- ✔ **Πυραμίδα:** Τι συμβολίζει το μυστηριώδες σχήμα;
- ✔ **Nazca:** Ποιοι και γιατί χάραξαν τεράστια σχήματα στο έδαφός της;
- ✔ **Νησί του Πάσχα:** Τα παράξενα αγάλματα που ατενίζουν τη θάλασσα!
- ✔ **Αγρογλυφικά:** Πώς και από ποιους δημιουργούνται;
- ✔ **Τρίγωνο των Βερμούδων:** Συμπτώσεις ή «ξένος δάκτυλος»;
- ✔ **Το συμβάν στο Roswell:** Ολες οι νεότερες πληροφορίες!
- ✔ **Τουνγκούνσκα:** Τι ακριβώς συνέβη στις αρχές του αιώνα στη Σιβηρία;
- ✔ **Έκθεση Condon - Έκθεση Brookings:** Ο ρόλος της CIA στην υπόθεση των UFOs!

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

FROM THE HIGHLANDS

Εδιμβούργο, 19-7-2000

Αγαπητοί συντάκτες του "PC Master" (που πιθανώς βρίσκεστε σε μια παραλία τώρα, απολαμβάνοντας τον ελληνικό ήλιο που δυστυχώς εμείς οι κάτοικοι της γηραιάς Αλβιόνας δεν έχουμε την τύχη να απολαμβάνουμε), γεια χαρά.

Οντας ένας από τους παλιούς στον κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών (εν έτει 1985 αγόρασα τον πρώτο μου home computer, τον αξέχαστο Commodore 64), υπήρξα αναγνώστης του πιο cult περιοδικού για Η/Υ, του ενός και μοναδικού "PIXEL", του οποίου το "PC Master" αποτελεί φυσική συνέχεια. Ως αναγνώστης, λοιπόν, αυτών των δύο περιοδικών επί 15 συναπτά έτη πιστεύω ότι μπορώ πλέον να εκφέρω γνώμη σχετικά με την ποιότητά τους. Αρχικά πρέπει να διευκρινίσω πως το "PC Master" είναι το μόνο περιοδικό Η/Υ και νέας τεχνολογίας που διαβάζω, παράλληλα με την αγγλική έκδοση του "Computer Arts" και πιστεύω πως είναι ένα από τα καλύτερα περιοδικά του είδους διεθνώς...

Ασφαλώς, όπως όλα τα περιοδικά που δεν θέλουν να μένουν στατικά, αλλά επιδιώκουν να βελτιώνονται συνεχώς, έτσι και το "PC Master", περνά από κάποιες μεταβατικές περιόδους (όπως για παράδειγμα τη σημερινή). Αυτό δεν πιστεύω ότι πρέπει να κατακρίνεται, αλλά αντίθετα να αντιμετωπίζεται με κατανόηση και επιείκεια από τους αναγνώστες. Στο κάτω κάτω όλες οι αλλαγές γίνονται αποσκοπώντας στην καλύτερη πληροφόρηση και ικανοποίηση των αναγνωστών.

Συστήνω, λοιπόν, στους συντάκτες του περιοδικού να συνεχίσουν το έργο τους.

Κάποιοι θέλουν να σταματήσουν οι στήλες γενικού ενδιαφέροντος, η στήλη για κινηματογράφο, RPGs, hi-tech gadgets κ.λπ.! Ειλικρινά απορώ. Είναι δυνατόν οι αναγνώστες του "PC Master" να είναι τόσο μονοδιάστατοι; Καλό το PC και οι υπολογιστές γενικότερα, αλλά υπάρχουν και άλλα πράγματα σε αυτόν τον κόσμο!

Υποτίθεται ότι οι computer users έχουν ένα υψηλό πνευματικό επίπεδο, αλλά κάτι τέτοια δίνουν αφορμή στον κόσμο να τους θεωρεί μονόχνοτους, ξενέρωτους, "nerds"! Εχοντας αποφοιτήσει από το τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Αθηνών, με μεγάλη μου λύπη διαπίστωσα πως όντως ένα μεγάλο ποσοστό των συμφοιτητών μου ήταν "nerds", με μοναδικό ενδιαφέρον τον υπολογιστή τους.

Θυμάμαι, μάλιστα, μία συζήτηση που είχα με έναν από αυτούς, καθώς είχα την ατυχή έμπνευση να του μιλήσω περί γυναικών κ.λπ. και αυτός με προέτρεψε "να διαβάσω Pascal και να αφήσω τις γκόμενες"! Ενώ, λοιπόν, χάρηκα με την εμφάνιση αυτών των νέων στηλών που δίνουν βάρος και σε άλλα θέματα, αποδεικνύοντας εν τέλει πως οι αναγνώστες του δεν ασχολούνται μόνο με το PC τους, αλλά έχουν και άλλα ενδιαφέροντα, βλέπω τώρα να ζητείται η κατάργησή τους!!! Αν είναι δυνατόν!



Το μόνο που έχω να πω είναι να συνεχίσει το "PC Master" το δρόμο του με το ίδιο στυλ και την ποιότητα που το διακρίνει τόσα χρόνια. Οσο για τους προαναφερθέντες "αναγνώστες" ένα έχω να τους πω: "Get a life!". Αντί να στέλνουν flames στο forum, προτιμότερο είναι να κάνουν shut down και να πάνε για κανένα μπάνιο. Δε λέω, καλή και απαραίτητη η κριτική, αλλά μόνο αν έχει βάση και γίνεται καλοπροαίρετα και σε κόσμια πλαίσια. Αλλωστε, πιστεύω πως ούτε το περιοδικό έχει να χάσει και πολλά αν οι τελευταίοι πάψουν να το αγοράζουν...

Τέλος, θα ήθελα να κάνω ορισμένες προτάσεις (καλοπροαίρετες πάντα) για το περιοδικό. Σχετικά με το CD, πιστεύω πως θα ήταν πολύ χρήσιμο αν συμπεριλαμβάνονταν σε αυτό -εκτός από demo παιχνιδιών- κάποιες δοκιμαστικές εκδόσεις προϊόντων, όπως τα Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash, Adobe Photoshop κ.λπ., προγραμμάτων δηλαδή που απευθύνονται κυρίως σε Web designers. Ακόμα διάφορα tips για τα παραπάνω προγράμματα (ειδικά για Flash) καθώς και για XML, WAP, Java στη στήλη "Web Authoring" πιστεύω πως θα ενδιέφεραν αρκετό κόσμο. Τέλος, θα ήταν πολύ ευχάριστη έκπληξη η επαναφορά στηλών του "Pixel" όπως το "Ευθυμογράφημα", το "Και τώρα μπλέξαμε", καθώς και η στήλη για "Arcade games". Ειδικά οι δύο πρώτες ήταν κλασικές και ήταν από αυτές που έκαναν το "Pixel" να ξεχωρίζει...

Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Με φιλικούς χαιρετισμούς από το όχι-και-τόσο-ζεστό Εδιμβούργο.

Highlander,

ένας παλιός PIXELάς και νυν PC Masterάς...

Φίλε μας,
Πάλι καλά να λες που βρίσκεσαι στο δροσερό Εδιμβούργο και όχι στην καυτή Αθήνα, όπου σε λίγο θα αρχίσουμε να παίρνουμε φωτιά κι εμείς μαζί με τα δάση... Θέλουμε να ελπίζουμε πως οι αναγνώστες μας δεν μοιάζουν με τους πρωταγωνιστές του "Spellcasting 301" (τι θυμήθηκα τώρα, ας όψεται ο Καλοσκάμπης με τα abandonware sites του - διαβάστε σχετικά στο "Emulators' Corner" αυτού του τεύχους). Αλλωστε, κάτι τέτοιο, όπως σωστά ερμήνευσες, μας ώθησε στη δημιουργία στηλών γενικότερου ενδιαφέροντος, που όμως πι-

στεύουμε πως αγγίζουν το αναγνωστικό μας κοινό.

Φυσικά και θα λάβουμε υπόψη τις αξιόλογες προτάσεις σου και ανταποδίδουμε τους χαιρετισμούς. Οσο για τις γυναίκες, συμφωνούμε απόλυτα. Τι να κάνεις τη Lara και την April όταν στις παραλίες και τα κλαμπ υπάρχει ζωντανό πράμα που σπαρταράει; (Θωμούλα, τι γίνεσαι; Πάρε κανένα τηλέφωνο, βρε παιδί μου - ουπς, σόρι, παρασύρθηκα.) Αν είστε σαΐνια, αφήστε το PC και τρέξτε στα... πινίνια (βαντοριανός δεκαπεντασύλλαβος)!

UP THE IRONS!

Αγαπητό "PC Master", Αυτή είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω, όχι όμως για να διατυπώσω κάποιες γενικές απόψεις, αλλά για να απαντήσω στην επιστολή του φίλου αναγνώστη με το ψευδώνυμο "BLi][zER" (τεύχος 124), την οποία θεωρώ τουλάχιστον άτοπη και προκλητική.

Συγκεκριμένα, αναφέρομαι στα υστερόγραφα 1-3, που σχολιάζουν το επερχόμενο Rockwave και γενικότερα τη metal μουσική σκηνή. Πριν να συνεχίσω, όμως, ζητώ προκαταβολικά συγνώμη από τους αναγνώστες και τους συντάκτες που μένουν αδιάφοροι στο συγκεκριμένο θέμα, για το χώρο της στήλης που θα σπαταλήσω, μια και η μουσική δεν συνδέεται άμεσα με την ύλη του περιοδικού.

Γράφει, λοιπόν, σε ορισμένα σημεία της επιστολής του, ο φίλος BLi][zER, αναφερόμενος στους Ελληνες οπαδούς της metal μουσικής: "...μπορείτε να λέτε ό,τι βλακεία γουστάρετε", "...όχι να λέτε ό,τι καραγκιοζιλίκια βλέπετε στα περιοδικά για να το παίζετε και καλά μεταλλάδες", "...είναι πολύ δυνατά για τα ευαίσθητα αυτάκια σας", "...γιατί πολλοί μεταλλάδες έχουν μαζευτεί τελευταία και δεν μου αρέσει". Για τους διοργανωτές του Rockwave, σχολιάζει: "Απορώ ποιοι καραγκιόζηδες κανονίζουν ποιοι θα είναι headliners". Ακόμη, ονομάζει τους Iced Earth "κλέφτες" και "αντιγραφείς" και αναφέρεται με αρκετή δόση ειρωνείας στους Iron Maiden και τους Dream Theater. Ακόμη υποστηρίζει ότι οι Iron Maiden έχουν έρθει στην Ελλάδα 18 φορές κατά τη διάρκεια των τελευταίων δύο χρόνων (;!).

Σε αυτά που αναφέρεις, φίλε μου, εγώ δεν θα απαντήσω ούτε με ειρωνεία ούτε με βρισιές. Εξάλλου, πιστεύω ότι σε έναν διάλογο όποιος έχει επιχειρήματα τα παραθέτει, όποιος δεν έχει καταφεύγει σε πλάγιους τρόπους, όπως οι βρισιές και οι προσβολές. Και εγώ διαθέτω επιχειρήματα, όπως θα διαπιστώσεις.

Καταρχήν, σίγουρα θα γνωρίζεις ότι υπάρχουν πολλά είδη metal μουσικής και άρα πολλές κατηγορίες οπαδών με διαφορετικές απόψεις. Δεν μπορείς να κριτικάρεις, όμως, με αυτόν τον τρόπο κάποιον επειδή δεν έχετε τα ίδια γούστα! Εξάλλου, δεν εκφραζόμαστε όλοι με αυτό που εκφράζεσαι εσύ, γιατί πολύ απλά δεν είμαστε "εσύ".

Οσον αφορά τα περιοδικά, θέλω να πιστεύω ότι κάτι άλλο ήθελες να πεις και το διατύπωσες λάθος. Γιατί θεωρώ ανήκουστο και απαράδεκτο να θεωρείς τους συντάκτες σχετικών περιοδικών "καραγκιόζηδες" και να αφήνεις να εννοηθεί πως γνωρίζεις περισσότερα από αυτούς, κάτι σίγουρα άτοπο τη στιγμή που ενημερώνεσαι από αυτούς. Αλλά ακόμη και στην περίπτωση που γνωρίζεις καλύτερα από αυτούς τη Metal σκηνή, δεν θα μπορούσες κάλλιστα να είσαι συντάκτης ενός τέτοιου περιοδικού; Και τότε, σύμφωνα με τις απόψεις σου πάντα, δεν θα ήσουν και εσύ "καραγκιόζης"; Και αυτά που υποστηρίζεις τώρα δεν θα ήταν "καραγκιοζιλίκια";

Ακόμη, θα πρέπει να γνωρίζεις ότι για να εκτοξεύσεις κατηγορίες κατά οποιουδήποτε χρειάζεσαι αποδείξεις. Ειδικά αν κατονομάζεις κάποιο σεβαστό συγκρότημα όπως οι Iced Earth "κλέφτες". Διόρθωσέ με αν κάνω λάθος, αλλά δεν είδα καμιά αναφορά σε αποδείξεις στο γράμμα σου. Οσο για τους Iron Maiden και τους Dream Theater σε παρακαλώ να μετράς λίγο περισσότερο τα λόγια σου, γιατί είναι ένα ευαίσθητο για μένα θέμα. Αν δεν σου αρέσουν, τότε μην τους ακούς. Κανένας δεν σε πιέζει. Αλλωστε, είμαστε εκατομμύρια οι οπαδοί τους και χωρίς εσένα :-).

Κλείνοντας, αναφέρω ότι είμαι ανοικτός σε κάθε απάντηση από τον φίλο BLi][zER ή οποιονδήποτε άλλο, αρκεί να συνοδεύεται από επιχειρήματα. Τονίζω, όμως, ότι αν είναι γραμμένη με το ίδιο προκλητικό ύφος και περιέχει χαρακτηρισμούς όπως το "καραγκιόζης" και το "βλάκας" του πρώτου γράμματος, τότε θα τη θεωρήσω προσβλητική και θα την αντιμετωπίσω ανάλογα.

Ειλικρινά δικός σας,
Αντώνης Καταραχιάς
Λαμία
IRC NickName: [Aragorn] (MSN)

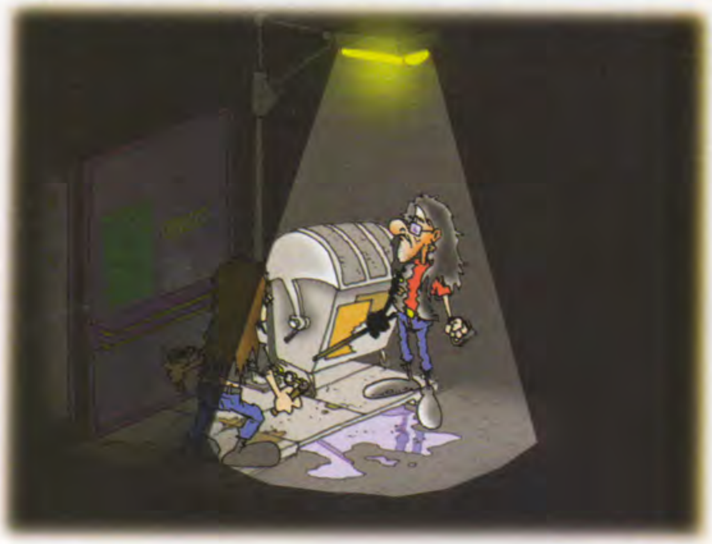
Υ.Γ. 1: Πιστεύω ότι θα ήταν ενδιαφέρων ένας διάλογος μέσω της παρούσας στήλης για θέματα όχι άμεσα συνδεδεμένα με τους υπολογιστές, όπως η μουσική, ο κινηματογράφος και το βιβλίο. Βέβαια, δεν εννοώ να ξεφύγουμε τελείως από το θέμα του περιοδικού, απλώς να κάνουμε μια ευχάριστη (ελπίζω) αλλαγή, μια και θέματα όπως η πειρατεία και η διαμάχη μεταξύ Windows και Linux users έχουν υπερκαλυφθεί και είναι δύσκολο να μην επαναλαμβάνονται οι ίδιες απόψεις.

Υ.Γ. 2: Πολύ ωραία ιδέα να συμπεριλάβετε στο δεύτερο CD του τεύχους 124 το trailer της ταινίας "The Lord Of The Rings", που είναι ανεκτίμητο για εμάς τους οπαδούς του J.R.R. Tolkien. Θα σας ήμουν υπόχρεος αν κάνατε κάποια αναφορά στη στήλη "CineMaster" κάθε φορά που προκύπτουν νέα σχετικά με αυτήν την ταινία.

▼ Φίλε Αντώνη,

"High overhead, they carry the dead, where the blood of my enemy lies..."

Για να πούμε και του στραβού το δίκιο, και φαντάζομαι θα συμφωνήσεις μαζί μου όταν το αίμα των δικών σου εχθρών στεγνώσει, ποια επιχειρήματα και ποιες αποδείξεις ζητάς; Ολη η μαγεία στο μέταλλο είναι η λάμψη και η σκληράδα του. Αμα αρχίζεις να ψάχνεις τι περιέχει και γιατί είναι έτσι κι όχι αλλιώς, θα λιώσει και θα πάψει να σε γοητεύει πια. Οπερ μεθερμηνευόμενον, μην ψάχνεις για λογική σε πράγματα που υπάρχουν μόνο χωρίς αυτήν. Αν το κάνεις κάποτε, αυτό θα σημαίνει πως άρχισες να γερνάς, κάτι που δεν σου εύχομαι για τα επόμενα 20 χρόνια. Αστους να λένε. Τι θα έκανες άλλωστε χωρίς αυτούς;



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΟΛΙΓΑ... ΔΙΑΒΟΛΙΚΑ!

Αγαπητό "PC Master", Καταρχάς να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και για την αξιοπιστία των άρθρων σου. Αφορμή για την αποστολή του γράμματος αυτού είναι το περιβόητο Diablo. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Αν και είμαι λάτρης των RPGs, δεν είχε τύχει ποτέ να παίξω το περιβόητο Diablo, για το οποίο είχα ακούσει τόσα πολλά και κολακευτικά σχόλια. Ετσι, αποφάσισα μια ωραία πρωία να το αγοράσω, για να δω περί τίνος πρόκειται (νωρίς το θυμήθηκα θα μου πείτε). Στο μαγαζί στο οποίο πήγα, όμως, υπήρχε το καινούριο Diablo. "Ακόμα καλύτερα", σκέφτηκα, και μετά από λίγες ώρες παρακολουθούσα την ομολογουμένως καλή εισαγωγή του στην οθόνη του υπολογιστή μου. Υστερα από τρεις ημέρες ασταμάτητου του gaming κατέληξα στο εξής συμπέρασμα: Το Diablo είναι ένα πολύ καλό, γρήγορο και εθιστικό παιχνίδι, αλλά ένα μέτριο και ανεπαρκές RPG. Προτού αρχίσετε να βαράτε όλοι μαζί, αφήστε με να εξηγηθώ. Πάντα πίστευα πως τα κριτήρια για ένα καλό RPG είναι το σενάριό του, η δράση του, οι γρίφοι του και η αλληλεπίδραση των πράξεων του χαρακτήρα σου με τον υπόλοιπο κόσμο. Τι από όλα αυτά, λοιπόν, έχει το Diablo; Το σενάριό του είναι προσεγμένο, ενδιαφέρον αλλά λίγο κοινότοπο. Θα του έδινα ένα 7/10. Για τη δράση του δεν το συζητάμε: Σίγουρα αποτελεί μέτρο σύγκρισης για τα άλλα RPGs. Νομίζω ένα 10/10 του αξίζει. Από γρίφους, όμως; Εδώ δεν υπάρχει τίποτα απολύτως. Μέχρι στιγμής δεν έχω συναντήσει ούτε μυρωδιά από γρίφο, εκτός αν θεωρείται γρίφος η εύρεση μιας περιοχής. Το μόνο που κάνεις σε όλο το παιχνίδι είναι να πηγαίνεις στο σημείο που απαιτείται από ένα Quest, να σκοτώνεις ό,τι βρίσκεις στο πέρασμά σου και να επιστρέφεις στη βάση σου για την ανταμοιβή σου. Οσον αφορά στην αλληλεπίδραση των πράξεών σου με το περιβάλλον... Πιο πολύ σαν ανέκδοτο ακούγεται παρά σαν πραγματικό γεγονός. Οι επιλογές που έχεις σε μία πόλη είναι η αγοροπωλησία αγαθών και η "συνομιλία" με τους ελάχιστους NPCs. Δεν υπάρχει πραγματική επιλογή συμπεριφοράς. Η λέξη alignment είναι προφανώς άγνωστη στους παραγωγούς του Diablo. Οποιο χαρακτήρα και αν έχεις επιλέξει, η συμπεριφορά των NPCs απέναντί σου είναι ακριβώς η ίδια. Ούτε καν διάλογοι δεν υπάρχουν στο παιχνίδι (η συνομιλία με τους υπόλοιπους χαρακτήρες δεν είναι διάλογοι αλλά μονόλογοι). Δεν νομίζω, λοιπόν, πως το Diablo στις δύο τελευταίες κατηγορίες δικαιούται πάνω από ένα 4/20.

Πιστεύω πως το Diablo, όπως και άλλα παιχνίδια του χώρου, δεν θα έπρεπε να χαρακτηρίζεται ως RPG αλλά ως CRPG (Combat Role Playing Game). Εξάλλου, η μόνη στρατηγική που επιτρέπεται να δημιουργήσεις στο παιχνίδι αφορά τις μάχες και τίποτα άλλο.

Ελπίζω να μην κούρασα.

Φιλικά,

JOA

Υ.Γ. 1: Οταν τα έγραψα αυτά, βρισκόμουν στην ACT 3. Δεν ξέρω αν αλλάζει τίποτα στη συνέχεια, αν και δεν το νομίζω.

Υ.Γ. 2: Για να μην παρεξηγηθώ, κρίνω το Diablo ως RPG και όχι γενικότερα ως παιχνίδι.

Υ.Γ. 3: Ultima Underworld still lives.

Υ.Γ. 4: Κανένα νέο για το Baldur's Gate 2;

▼ Φίλε μας,
Σίγουρα το Diablo 2 θα αποτελέσει την αφορμή για πολλές συζητήσεις ανάμεσα στους gamers. Οπως θα διαπιστώσεις, το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου είναι ούτε λίγο ούτε πολύ εξαιρετικά... αφιερωμένο στο νέο hit της Blizzard με άρθρα, πλούσιο υλικό στο CD-ROM και βέβαια περίοπτη θέση στο εξώφυλλο! Αναμένουμε, λοιπόν, τις δικές σας γνώμες και στα τεύχη που έρχονται, μια και το παιχνίδι σίγουρα αποδεικνύεται αρκετά αμφιλεγόμενο, ειδικά σε καίρια σημεία όπως το multiplayer και η διαδικασία των saves. Το Baldur's Gate 2 δεν το βλέπω να σκάει μύτη πολύ σύντομα (Χριστούγεννα με τις πιο ευοίωνες προοπτικές), οπότε αρκέσου προς το παρόν στο Icewind Dale... και βλέπουμε!

ΕΝΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ... ΣΑΠΙΟΚΑΡΑΒΟ!

Ενα κατάστημα, αντιγραφάδικο,
Μ' αντιγραφάδες, τρελούς πειρατές,
όλο αντιγράφει παιχνίδια, προγράμματα,
έλα και κάνε όσες θέλεις κλεψιές.

Θα ξεπουλάει κλεμμένα τους κόπους μας,
και θα μας παίρνει λεφτά και δουλειά,
μα σαν τους βλάκες σ' αυτό επιστρέφουμε,
και αγοράζουμε πειρατικά.

Αντε να λύσουμε, να παρανομήσουμε,
και τα βαρέθηκα τ' αυθεντικά,
να τους μαθήσουμε και να τους γδύσουμε,
και ν' αγοράζουμε πειρατικά.

Χαλασμένες Κασέτες

Αγαπητό "PC Master", Επειδή το θέμα της πειρατείας έχει συζητηθεί πολύ, σκέφτηκα, αντί να αναφερθώ σε κάποιο άλλο, να αναφερθώ σε αυτό με έναν πιο πρωτότυπο τρόπο. Το παραπάνω τραγούδι είναι παραλλαγή του "Σαπιοκάραβου" και σύνθεση ενός φίλου μου και δική μου.

Προχωρώντας, θα ήθελα να πω δύο λόγια ακόμη σχετικά με το θέμα. Κατακρίνουμε όλους εκείνους που αγοράζουν πειρατικά, αλλά δεν είμαστε πάντοτε απολύτως ειλικρινείς. Για παράδειγμα, κατακριτέος είναι και εκείνος που έχει όλα του τα CDs αυθεντικά, αλλά δέχεται ανεπιφύλακτα κάποιο πειρατικό ως δώρο, με την ψευδή δικαιολογία πως ο ίδιος δεν ευθύνεται, αλλά εκείνος που το αγόρασε. Πραγματικά, δεν μπορώ να βρω παρά ελάχιστους λόγους για τους οποίους κάποιος θα προτιμούσε ένα αυθεντικό από ένα πειρατικό. Η γνωστή αναφορά περί manual και κουτιού μού φαίνεται αστεία, καθώς τώρα πια η υπερπολύτιμη βοήθεια του manual δεν είναι παρά ένα πάκο φωτοτυπίες. Γιατί, όμως, να αγοράζουμε πειρατικά; Οι υπερβολικές τιμές των εταιριών μού φαίνεται σαν μια γελοία πρόφαση εκείνων που αγοράζουν πειρατικά για να δικαιολογηθούν. Η ρίζα του κακού βρίσκεται στον ίδιο το χρήστη. Η πλειοψηφία των χρηστών πειρατικών προγραμμάτων είναι (νομίζω) καλομαθημένοι έφηβοι, οι οποίοι προσπαθούν να εξαντλήσουν το χαρτζιλίκι του μπαμπά σε όσα περισσότερα παιχνίδια γίνεται. Εγώ προσωπικά, αν και δεν βγάζω μόνος μου τα χρήματα που χρησιμοποιώ, επιλέγω πολύ προσεκτικά το παιχνίδι που θα αγοράσω, γιατί αγοράζω ένα κάθε τρεις μήνες. Τελειώνοντας, θα ήθελα να τονίσω πως οι νέοι ΠΡΕΠΕΙ να έχουν και άλλα ενδιαφέροντα εκτός από το PC τους (και δεν εννοώ τις κονσόλες)...

Totally yours,

[FM]V0lcaN0

Υ.Γ. 1: Εκοψα τα σιρόπια, γιατί παχαίνουν.

Υ.Γ. 2: ΕΛΠΙΖΩ σε δημοσίευση, αλλιώς περιορίζομαι σε ένα απλό κορνίζωμα στην αίθουσα Σύνταξης (ή θάλαμο βασανιστηρίων).

Υ.Γ. 3: Αν κάποιος θίγεται από αυτά που έγραψα, sorry, αλλά είναι η αλήθεια κι ας πονάει.

▼ Φίλε μας,
Θα μας επιτρέψεις να απαντήσουμε στους ίδιους ρυθμούς:

Σ' ένα υπόγειο, στο μισοσκόταδο,
Μία φιγούρα μπρος σ' ένα κουτί,
Περνά την ώρα της, την ανηφόρα της,
Σκιά μονάχη με φωνή τη σιωπή.

Πατάει πλήκτρα κι ανοίγει παράθυρα,
Μα φως δεν μπαίνει κι ας είναι ημέρα,
Με καρφωμένο το βλέμμα στο άπειρο
Μοιάζει σαν όπλο που του λείπει η σφαίρα.

Αντε να φύγουμε, να δραπετεύσουμε,
Τούτη η πόλη είναι πια τραγική,
Να κολυμπήσουμε και να χορέψουμε
Ογδόντα μίλια μακριά απ' το PC.

Τα χρόνια πέρασαν, ο κόσμος άλλαξε
Μα το υπόγειο είναι πάντα εκεί
Και η φιγούρα σαν πέτρα ακίνητη
Κοιτάζει πάντα το ίδιο κουτί.

Ενα κλειδί πεταμένο στο πάτωμα
Ποιος ξέρει πια ποια πόρτα ανοίγει
Η κάφτρα σβήνει μαζί με το όνειρο
Τι κι αν το θέλει, δεν μπορεί να ξεφύγει.

Πάμε να τρέξουμε, να ζωντανέψουμε
Τούτη την πόλη που μας θέλει νεκρούς,
Αυτοί που μένουνε και επιμένουνε
Ας ψάξουν νάβρουν δικούς τους Θεούς.

Ηθικόν δίδαγμα; Η ζωή δεν αντιγράφεται. Απολαύστε την original, ανοίγτε και κανένα manual, όπου χρειάζεται, και αφήστε τις κόπιες για αυτούς που δεν τους πειράζει να βλέπουν πίσω από θαμπά γυαλιά ή να αγναντεύουν ορίζοντες πίσω από συρματοπλέγματα. Οταν χαϊδεύετε κάτι που αγαπάτε, δεν έχει νόημα να βάζετε γάντια. Καλό καλοκαίρι!

PC MASTER; SORRY, ΜΑΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕ!

Αγαπητό και μοναδικό "PC Master", Πήρα την απόφαση να σου γράψω μετά από πολλά χρόνια ανάγνωσής σου (τεύχος 41), γιατί πρέπει να παραδεχθώ πως μετά από τόσο καιρό έκανα ένα ΤΕΡΑΣΤΙΟ λάθος. Καθώς, λοιπόν, το προηγούμενο 15ήμερο πήγα στο περίπτερο να προμηθευτώ το αγαπημένο μου περιοδικό, ο περιπτεράς με ψυχρή φωνή μου είπε: "Τελείωσε... το περιοδικό, φίλε μου". Εκείνη τη στιγμή, στη μεγάλη μου απόγνωση αποφάσισα να πάρω ένα άλλο περιοδικό για PC, ένα μεγάλο ανταγωνιστή του "PCM". Εσφαλα τα μέγιστα, αγαπητοί αναγνώσται... Πήρα το περιοδικό και με την πρώτη ανάγνωση κατάλαβα το μεγάλο μου λάθος. Ετρεξα με ιλιγγιώδη ταχύτητα την άλλη μέρα στα κεντρικά του Πειραιά για βρω το "PCM" και το βρήκα.

Το ξέρω, είμαι ασυγχώρητος, αλλά το πάθημα μου έγινε μάθημα (Βλ. Αίσωπος). Ακόμα, θα ήθελα να εκφράσω την πλήρη συμπαράστασή μου στον "Διάφανο" από Καβάλα, γιατί και εγώ σου γράφω σε έναν P166, με 16RAM και HDD 1,6GB και ξέρω τις πίκρες να μην μπορείς να παίξεις το QIII, το AOE 2 και τα demo το "PCM".

Αλήθεια, βρε παιδιά, εμάς μας ξεχάσατε; Τι θα κάνουμε εμείς οι ταλαίπωροι, κ. Καφούρο και κ. Κράτσα; Βάλτε, λοιπόν, κάνα καλό demo και για μας που δεν έχουμε ΤΕΡΑΤΑ PCιά. Αυτά από εμένα και καλό καλοκαίρι.

Υ.Γ. 1: Πότε θα αρχίσει το νέο Grand Prix για FIFA 2000;

Υ.Γ. 2: Συνεχίστε την καλή (άριστη) δουλειά. (παλιό αλλά καλό).

Υ.Γ. 3: Τα θερμά μου συγχαρητήρια για την Web page.

Υ.Γ. 4: Ελπίζω όχι σε τρίποντο.

Υ.Γ. 5: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα, αλλά αυτά είχα να πω και τα είπα.

Με εκτίμηση,
Τσαμπίκος Πετράς
(ή TigerGR)

▼ Αγαπητέ φίλε,

Δεν έχουμε αντίρρηση να συμπεριλάβουμε στο CD μας demos που δεν απαιτούν τερατώδη μηχανήματα για να τρέξουν, μόνο που... δύσκολα τα βρίσκουμε πια! Πάντως, κάτι θα κάνουμε στα επόμενα τεύχη του περιοδικού (μου έχουν κατέβει κάτι ιδέες που μάλλον θα σε βρουν σύμφωνο), οπότε κάνε ήσυχος τα μπανάκια σου και, μόλις με το καλό επιστρέψουμε τον Σεπτέμβριο, θα φροντίσουμε για τα δέοντα! Μην ξεχάσεις να ζητήσεις από τον περιπτερά σου να παίρνει περισσότερα "PC Master" και να τα κρεμάει σε γερά μανταλάκια, διότι δεν είμαστε δα και τίποτα ελαφριοί τύποι εμείς εδώ μέσα (μόνο ο αρχισυντάκτης ζυγίζει ίσαμε δύο βαθμολογίες του Τσουρινάκη σε παιχνίδια με άπειρα saves).

ΕΙΝΑΙ ΚΑΚΟ ΣΤΗΝ ΑΜΜΟ ΝΑ ΧΤΙΖΕΙΣ ΠΑΛΑΤΙΑ;

Πολλά είναι αυτά που έχουν ακουστεί και γραφτεί κατά καιρούς σχετικά με το αν η Βία στους υπολογιστές εντείνει ή προκαλεί την πραγματική Βία - κυρίως στα παιδιά. Οι απόψεις απ' ό,τι έχω παρακολουθήσει είναι σχετικά μοιρασμένες. Παρ' όλο που δεν συνηθίζω τις επιστολές -είναι η πρώτη που γράφω παρ' όλο που είμαι τακτικός αναγνώστης του ειδικού Τύπου της πληροφορικής-, θα ήθελα να θέσω υπόψη σας κάποιες θέσεις που μέσα από την εμπειρία μου έχω δει.

Η Βία στην τηλεόραση και κατ' επέκταση σ' ένα διαδραστικό μέσο, όπως ο υπολογιστής, δεν είναι αίτιο δημιουργίας βίαιης συμπεριφοράς αλλά μέσο έκφρασής της.

Τον καιρό που δεν υπήρχε η τηλεόραση ή ο υπολογιστής, οι παππούδες μας ασχολούνταν με το ευγενές σπορ του πετροπόλεμου και έπαιζαν με ξύλινα σπαθιά, χωρίς να χρειάζεται να έχουν δει τη Ζήνα ή τον Ηρακλή. Η Βία υπάρχει μέσα μας, δεν είναι κάτι που μας το μαθαίνει το οποιοδήποτε μέσο. Ολοι έχουμε δει παιδιά να χτίζουν με χαρά κάστρα στην άμμο - μόνο για να τα χαλάσουν με την ίδια ή και περισσότερη χαρά αργότερα... Οι πόλεμοι ξεκίνησαν πολύ πριν να ξεκινήσουν τα media να ασχολούνται με αυτούς. Το να λέμε ότι οι υπολογιστές είναι υπεύθυνοι για τη Βία είναι σαν να λέμε ότι το CNN είναι υπεύθυνο για τους βομβαρδισμούς - αποκρύπτουμε τους ενόχους. Τίποτα στην τηλεόραση ή τον υπολογιστή δεν μαθαίνει τόσο τη Βία σ' ένα παιδί όσο ένας πατέρας που το χαστουκίζει, όπως τίποτα δεν κάνει το παιδί να αποστασιοποιείται από την αλόγιστη βία όσο μια σωστή διαπαιδαγώγηση. Ο υπολογιστής είναι ο αποδιοπομπαίος τράγος, γιατί είναι εύκολος στόχος - δεν εκφράζει γνώμη...

Δεν είναι όμως ο Pentium, το Carmageddon ή το Quake που γεννάνε τη Βία. Γεννάνε, όμως, τη λάθος έκφρασή της - κι αυτό είναι το ενοχοποιητικό στοιχείο. Η Βία μπορεί να εκφραστεί τόσο μέσα από έναν υγιή ανταγωνισμό όσο και μέσα από μια προσπάθεια προσωπικής βελτίωσης. Δυστυχώς, τόσο τα PCs όσο και η τηλεόραση δείχνουν πάντα το χειρότερο εαυτό τους σ' αυτό το κομμάτι. Γιατί



High performance computer hardware!
The VapoChill Case - 15 C Cooling Technology
w/ silent compressor cooling system



PIII &
ATHLON
1.135GHz
Extreme
speeds
Razor-sharp
precision on
your computer
Experience
it with the
VapoChill!

GlobalWIN
CPU, HDD
VGA cards
Case/System
COOLING
SOLUTIONS

Addtronics
Cases & PS
Ultimate Cases
w/ PS 300Watt
up to 10 fans
EASY ASSEMBLY

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ & ΔΙΑΘΕΣΗ
THERMAL CONDUCTIVITY & HEAT DISSIPATION SOLUTIONS
CHECKMATE
INTERNATIONAL
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΨΥΞΗΣ Η/Υ, ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 2, ΠΥΡΓΟΣ ΑΘΗΝΩΝ Κτ. Γ΄ 115 27 ΑΘΗΝΑ,
ΤΗΛ.: 7470520, FAX: 7470184 checkmate@ath.forthnet.gr

Το ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS PCmaster CD-ROM

επιθυμεί να συνεργαστεί με σκιτσογράφο, ο οποίος να είναι σε θέση να γράφει και να σχεδιάζει κόμιξ που να έχουν σχέση με την ύλη του περιοδικού. Επιθυμητά προσόντα για τους υποψηφίους:

- Βασικές γνώσεις σχετικά με τους υπολογιστές και τα περιφερειακά τους.
- Απόλυτη συνέπεια στα χρονοδιαγράμματα παράδοσης των σκίτσων, καθώς και δυνατότητα άμεσης ανταπόκρισης σε περίπτωση που χρειαστεί να σχεδιαστεί ένα θέμα υπό πίεση χρόνου.
- Επαρκές δείγμα δουλειάς (σε κόμιξ), ώστε να καταστεί εφικτή η αξιολόγησή της.
- Δυνατότητα παράδοσης τουλάχιστον ενός κόμιξ ανά δεκαπενθήμερο.



Εάν ενδιαφέρεστε, τηλεφωνήστε στο 9238672 (11:00 το πρωί έως 5:00 το απόγευμα, εκτός Σαββάτου και Κυριακής) και ζητήστε τον κ. Παπαθανασίου ή στείλτε e-mail στη διεύθυνση petros@compupress.gr

ένα παιδί μπορεί πολλές φορές να είναι βίαιο, όμως οι εκφράσεις θυμού δεν θα υποδαυλίζονταν και δεν θα έπαιρναν τη μορφή διαμελισμού αθώων (βλ. Carmageddon). Κάνουμε, λοιπόν, "νοητώς επιτρεπόμενα" αυτά τα πράγματα για ένα παιδί... κι αυτό είναι αρκετό για να δικαιολογήσει ένα τουλάχιστον μέρος της έπαρσης αυτών που υποστηρίζουν ότι "φταίνε τα PCs". Αρκεί να μη φτάσουμε στο σημείο να καίμε PCs όπως σε κάποιες σκοτεινές εποχές καίγαμε βιβλία...

Τα παιδιά θα μιμηθούν σίγουρα αυτό που βλέπουν έστω και νοητά. Πόσες φορές νιώθετε χωρίς να το ομολογείτε σαν κάποιος ηθοποιός σε ταινία; Πόσες φορές μπαίνετε στο πετσί του Schumacher όταν οδηγείτε γρήγορα στην Εθνική; Δεν θα ήθελα το παιδί μου να έχει εικόνες πεζών να διαμελίζονται κάτω από τις ρόδες του σαν φαντασίωση, ασχέτως αν δεν θα το κάνει ποτέ - είμαστε αρκετά εξελιγμένοι ώστε να ξεχωρίζουμε το VR από το πραγματικό.

Aragorn

Υ.Γ. 1: Ψάχνω εδώ και πολύ καιρό τις παλιές μου αναμνήσεις, The Pawn, Guild of Thieves, Fish κ.λπ. Αν έχει ο Τσουρινάκης καμιά ιδέα για το πού επιτέλους θα τα βρώ...

Υ.Γ. 2: Διαβάζω Τσουρινάκη από τότε που έκανε review σε games της Infocom, της Level 9 και της Magnetic Scrolls στο "Pixel". Αν έχει ακόμα (!) τα The Pawn, Guild of Thieves, Scapegoat, Jinxter και τα συναφή text τον παρακαλώ θερμά με το θάρρος του ισόβιου αναγνώστη να επικοινωνήσει μαζί μου, γιατί ο τρισκατάρατος Quantum παρέδωσε το πνεύμα και τόσο το Iomega όσο και το συγκεκριμένο floppy αρνούνται επίμονα να δώσουν backup. Συγχαρητήρια για το περιοδικό, είστε μακράν οι καλύτεροι...

▼ Φίλε Aragorn,

Αν στη φράση "η βία στην τηλεόραση και κατ' επέκταση σ' ένα διαδραστικό μέσο, όπως ο υπολογιστής, δεν είναι αίτιο δημιουργίας βίαιης συμπεριφοράς αλλά μέσο έκφρασής της" αντικαθιστούσες τη λέξη "έκφρασης" με την "εκτόνωσης", πιστεύω πως θα έφτανες πολύ κοντά στην πραγματικότητα. Οταν ήμουν μικρός -η τηλεόραση τότε μόλις είχε αρχίσει να διαδίδεται-, παίζαμε πόλεμο στις αλάνες απ' το πρωί ως το βράδυ. Παρ' όλα αυτά, όμως, δεν γίναμε μισθοφόροι κανενός. Οσο για το παιδί σου, δεν χρειάζεται να έχει εικόνες πεζών που διαμελίζονται κάτω από τις ρόδες αυτοκινήτων σαν φαντασίωση από το Carmageddon, τη στιγμή που είναι πολύ εύκολο να κάνει μια βόλτα π.χ. στην Ποσειδώνος τη νύχτα και να διαπιστώσει μόνος του αν οι splatter σκηνές στην οθόνη του PC του είναι πιο σκληρές από την πραγματικότητα. Από τη στιγμή που δεχόμαστε να ζούμε σε μια χώρα όπου η γραφειοκρατία, η έλλειψη σεβασμού προς τους άλλους, η βία σε κάθε μορφή της ζωής μας, η αδικία, η αδιαφορία του κράτους απέναντι στον πολίτη και η αντιμετώπισή του ως ένα μικρό τμήμα μίας μεγάλης μάζας αποτελούν τμήμα της καθημερινότητάς μας, τα παιχνίδια δεν μπορούν να είναι τίποτε άλλο παρά φυγή. Οσο για αυτούς που χτίζουν στην άμμο παλάτια και μετά τα γκρεμίζουν οι ίδιοι, καλά κάνουν: Γιατί να στενοχωρηθούν όταν θα έρθει "ο βοριάς να τα κάνει συντρίμμια, κομμάτια", όπως λέει και το τραγούδι; Τελειώνοντας, θα γράψω κάτι ακόμα κι ας είμαι σκληρός: Οσοι αισθάνεστε αρκετά δυνατοί, ασχοληθείτε σας παρακαλώ με την ανατροπή των πραγματικών καταστάσεων βίας που ζούμε όλοι μας. Μην αναλώνεστε στις εικονικές φαντασιώσεις των παιδιών που δεν αποτελούν κίνδυνο για κανέναν - κρατήστε ατόφιες τις δυνάμεις σας "for the real thing"!

Υ.Γ. 1: Δες τη στήλη "Emulators' Corner" αυτού του τεύχους (δεύτερη αναφορά μίστερ Καλοσκάμπη, οπότε περιμένω τη διπλή μίζα απ' όσα είχαμε συμφωνήσει) και φαντάζομαι πως θα βρεις πολλά και



όμορφα. Εγώ ήδη ξαναβρήκα μετά από 15 χρόνια στο Underdogs, το εκπληκτικό "Sherlock Holmes: Another Bow" που δεν είχα καταφέρει ποτέ να τελειώσω, ενώ ούτε ο Τσουρινάκης είχε ανακαλύψει τότε τη λύση του, και δεν πρόκειται φυσικά να σηκώσω κεφάλι μέχρις ότου μπορέσω επιτέλους να το ολοκληρώσω, έστω και μετά από μια ολόκληρη... χιλιετία!

ΕΙΝΑΙ ΔΥΟ ΚΙ ΟΜΩΣ... ΜΟΝΑΔΙΚΑ!

Αγαπημένο PC Αφέντη, Αρχοντα, Μάστορα (κατά το Master!) κ.λπ.,

Ο λόγος που σου γράφω είναι για να απαντήσω στο γράμμα του Μαύρου Λόρδου, στο τεύχος 124, που έγραφε (σε μια γωνίτσα) ότι -άκουσον άκουσον- το Starcraft είναι καλύτερο από το C&C!!!

Ε, όχι ρε φίλε. Μπορεί το Starcraft να έχει (λίγο) καλύτερο σενάριο από το C&C, αλλά στα υπόλοιπα δεν πιάνει μία. Και να μην το συγκρίνουμε με το Tiberium Dawn του 1995, αλλά με το (θεϊκό) Red Alert του 1997. Τι είχε το Red Alert; Φοβερά γραφικά, πολύ καλά βίντεο, φοβερές αποστολές και σχεδόν τέλειο gameplay. Από την άλλη, το Starcraft είχε καλή ατμόσφαιρα, ωραία γραφικά και πολύ καλό σενάριο. Ο χειρισμός του ήταν χειρότερος από του RA. Για παράδειγμα, για να φτιάξεις ένα Spore Colony, πρέπει να γίνουν drones τα larva, να τους πεις που θα χτίσουν το κτίριο (οπωσδήποτε πάνω σε αυτό το μωβ πραγματάκι), να πάνε εκεί, να αρχίσουν να mutate-άρουν, και, στο τέλος, θα έχεις το πολυπόθητο Colony. Αντίθετα, στο RA, τρία κλικ φτάνουν για να φτιαχτεί ένα barracks. Επίσης, γράφεις ότι στο Red Alert το τανκ πρέπει οπωσδήποτε να πατήσει το γρεναδιέρο (άτιμα ελληνικά!), για να μην πάθει μεγάλο damage. Τι να πω; Στο Starcraft ολόκληρο Siege Tank δεν μπορεί να πατήσει ένα Zerlingάκι. Τα units του Starcraft μπορεί να ήταν διαφορετικά, αλλά καθένα ήταν (σχεδόν) ίδιο με ένα άλλο. Π.χ. το Zerling είναι σαν τον Marine και το Hydralisk ίδιο με τον Flamethrower. Αντίθετα, το Red Alert είχε και περισσότερα units και ήταν κι όλα διαφορετικά (ακόμα κι ο rifle infantry στους Allies είχε Μ-16, ενώ στους Soviet ΑΚ-47. Ο rifle infantry των Allies χτυπάει γρηγορότερα αλλά πιο αδύναμα, ενώ των Soviet δυνατότερα, αλλά πιο αργά). Αλλωστε, όλα φαίνονται κι από τις βαθμολογίες του "PCM": Red Alert 97%, Starcraft 94%. Δεν προχωρώ σε σύγκριση Starcraft - Tiberian Sun, γιατί θα γίνει γελοίο το γράμμα.

Δεν θέλω σε καμία περίπτωση να υποτιμήσω το Starcraft, απλά θέλω να σταματήσουν άλλοι να το υπερτιμούν.

Είναι η δεύτερη φορά που γράφω και ελπίζω να δημοσιευτεί το γράμμα.

Υ.Γ. 1: Keep up the good work!
Υ.Γ. 2: C&C rulez!
Υ.Γ. 3: Nod and Soviet Power rule!!
Υ.Γ. 4: Kane and Stalin rule!!
Υ.Γ. 5: Indiana Jones rulez!
Υ.Γ. 6: PCMASTER RULEZZZZZZZ!!!!!!
Υ.Γ. 7: Το "PCM" chat είναι τέλειο. Ο Kane είμαι, ρε! McNeil και Rexides και όποιος άλλος είναι Gdi να αλλάξουν πλευρά!!!
Kane (Γιώργος Μυλωνάς)

▼ Φίλε Γιώργο,

Βουνό ή θάλασσα; Μύκονος ή Σαντορίνη; Εσπρέσο ή καπουτσίνο; Diablo ή Καφούρος;

Αγωνιώδη ερωτήματα, στα οποία η ανθρωπότητα δεν έχει καταφέρει ακόμα να δώσει επιστημονικές και πλήρως τεκμηριωμένες απαντήσεις. Είναι αυτή η γοητεία του δυισμού, του "αντίπαλου δέους", του ετερώνυμου που έλκει, αλλά συνάμα μένουμε μακριά του, διότι εμείς ζούμε στην άλλη πλευρά του καθρέφτη. Δεν πειράζει, το να είσαι άλλωστε ο Kane είναι απείρως προτιμότερο από το να είσαι ο Κανένας. PC



CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

FREQUENCY

Είδος	SciFi μυστηρίου
Σκηνοθεσία	Gregory Hoblit
Διάρκεια	118'

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Dennis Quaid, Shawn Doyle, Elizabeth Mitchel, Noah Emmerich, James Caviezel



Πώς μπορεί ένα φαινομενικά συνηθισμένο θέμα να αποτελέσει τη βάση για ένα πολύ πρωτότυπο σενάριο; Αν, βέβαια, το θέμα αφορά στα ταξίδια στο χρόνο, κάτι τέτοιο μάλλον δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, καθώς το όλο ζήτημα από μόνο του εμπεριέχει τον παράγοντα του απρόβλεπτου. Το "Frequency" προσπαθεί να συνδέσει την επιστημονική φαντασία με το συναίσθημα και την περιπέτεια με το θρίλερ καταστάσεων και μάλλον το πετυχαίνει.

Το "Frequency" προσπαθεί να συνδέσει την επιστημονική φαντασία με το συναίσθημα και την περιπέτεια με το θρίλερ καταστάσεων και μάλλον το πετυχαίνει.

Η υπόθεση έχει ως εξής: O John Sullivan (James Caviezel) καταφέρνει, χρησιμοποιώντας τον παλιό ασύρματο του πατέρα του και εκμεταλλευόμενος ένα ιδιόμορφο ατμοσφαιρικό φαινόμενο, να επικοινωνήσει με έναν άνδρα, ο οποίος βρίσκεται τριάντα χρόνια πίσω. Ανακαλύπτει έκπληκτος ότι αυτός ο άνδρας δεν είναι άλλος παρά ο πατέρας του (Dennis Quaid), ο οποίος ήταν πυροσβέστης και σκοτώθηκε σε κάποιο ατύχημα όταν ήταν νέος. Οι ανατροπές αρχίζουν από τη στιγμή που ο γιος θα ειδοποιήσει τον πατέρα για το επερχόμενο ατύχημα, κάτι που ευχόταν σε όλη του τη ζωή να είχε την ευκαιρία να το πράξει. Αφού καταφέρνει να "σώσει" τον πατέρα του, ανακαλύπτει στις νέες μνήμες που του έρχονται πλέον στο μυαλό ότι από τη στιγμή που σώθηκε ο πατέρας του, άρχισαν να συμβαίνουν μία σειρά ανεξιχνίαστων δολοφονιών με τελικό θύμα... τη μητέρα του. Από εδώ ξεκινά μία μάχη με το χρόνο και με τη χρήση του ασυρμάτου, σε συνεννόηση με τον πατέρα του, ώστε να καταφέρει να σώσει και τη μητέρα του. Κάθε φορά που ο πατέρας κάνει μία αλλαγή στο παρελθόν, ο John ξυπνά σε ένα εντελώς αλλαγμένο μέλλον. Μια αρκετά μπερδεμένη πλοκή - όπως άλλωστε συμβαίνει και σε όλες τις ταινίες με θέμα τα ταξίδια στο χρόνο-, που όμως ο αριστοτέχνης Hoblit καταφέρνει να "ξεμπλέξει" στη μεγάλη οθόνη.



Οπως γίνεται φανερό από τα προαναφερθέντα, το "Frequency" δεν αφορά ακριβώς σε κάποιο ταξίδι στο χρόνο, όσο μάλλον σε μία επαφή διαμέσου του χρόνου. Ο κύριος λόγος είναι ότι ο δημιουργός του δεν ήθελε να επικεντρώσει την προσοχή στην περιπετειώδη πλευρά μίας ταινίας επιστημονικής φαντασίας, αλλά να αναπτύξει το θέμα και να προσέξει ιδιαίτερα την απόδοση των χαρακτήρων και των σχέσεων μεταξύ τους. Οπως φαίνεται, καταφέρνει να συνδυάσει με αρκετή επιτυχία ασύμβατα με μία ταινία επιστημονικής φαντασίας δεδομένα, όπως οι οικογενειακές σχέσεις και η ανάλυση των χαρακτήρων. Μπορεί κάποια πράγματα να ακούγονται κλισέ, αλλά η πρωτοτυπία του θέματος καταφέρνει να τα υπερκαλύψει, τονώνοντας το ενδιαφέρον του θεατή. Επιπλέον, με τον τρόπο αυτό συγκρατήθηκε σε πολύ λογικά επίπεδα το συνολικό κόστος, που δεν ξεπέρασε τα 31 εκατ. δολάρια. Το "Frequency" είναι γυρισμένο εξολοκλήρου στο Τορόντο του Καναδά. Οι κριτικές που έρχονται από την άλλη πλευρά του Ατλαντικού είναι υπέρ το δέον θετικές, ενώ, κοστίζοντας 31 εκατ. δολάρια, απέφερε στους παραγωγούς του περίπου 50 εκατ. μέσα σε τρεις μήνες προβολής στις ΗΠΑ.

Ο Dennis Quaid, που έγινε ευρύτερα διάσημος με το διασκεδαστικό "Innerspace", εδώ και χρόνια απουσίαζε από κάποια μεγάλη παραγωγή. Οι κριτικές κάνουν λόγο για έναν πραγματικά ανανεωμένο Quaid, σε μία, αν όχι μεγάλη, σίγουρα αξιοπρόσεκτη ταινία, ο οποίος πείθει στο ρόλο του πατέρα και εναρμονίζεται πολύ καλά με το νεαρό James Caviezel, που κι αυτός από την πλευρά του στέκεται αξιοπρεπέστατα. Επίσης, γίνεται ιδιαίτερη μνεία στη σκηνοθεσία, αλλά και στην ικανοποιητικότατη παρουσία και των υπόλοιπων ηθοποιών που πλαισιώνουν το δίδυμο πατέρα - γιου. Οπως και να έχει, θα περιμένουμε μέχρι το τέλος Αυγούστου να έρθει στις ελληνικές αίθουσες το "Frequency", ελπίζοντας ότι θα προλάβει τις περισσότερες θερινές αίθουσες ανοικτές.

SHADOW OF THE VAMPIRE

Οσοι από εσάς έπαιξαν ή μάλλον απόλαυσαν το εξαιρετικό "Vampire: The Masquerade" μη χάσουν αυτήν την ταινία όταν έρθει στη χώρα μας. Βασίζεται σε μία πολύ πρωτότυπη ιδέα που μεταφέρει τον ιδωμένο σε αμέτρητες ταινίες μύθο των βρικολάκων σε άλλο επίπεδο. Το σενάριο προσαρμόζει ένα παραμύθι, σε μία πραγματική ιστορία. Πώς όμως το κάνει αυτό;

Βασισμένο στην εξιστόρηση των πραγματικών γυρισμάτων ενός από τα πιο διάσημα θρίλερ του βωβού κινηματογράφου, του "**Nosferatu**", από το σκηνοθέτη F.W. Murnau, υποθέτει πως ο πρωταγωνιστής ήταν πραγματικό βαμπίρ. Συγκεκριμένα, ο **John Malkovich**, που υποδύεται τον Murnau, επιλέγει έναν πραγματικό βρικόλακα για να αναλάβει τον πρωταγωνιστικό ρόλο στην ταινία του, με σκοπό τον απόλυτο ρεαλισμό. Τον βρίσκει στο πρόσωπο του Max Schreck (στην ταινία ο **Willem Dafoe**). Η διαφορετικότητα του πρωταγωνιστή είναι εμφανής και δικαιολογείται στο κινηματογραφικό συνεργείο ως εκκεντρική συμπεριφορά ενός σταρ. Ο σκηνοθέτης έχει υποσχεθεί ως ανταμοιβή στον "πρωταγωνιστή" του, μετά την ολοκλήρωση της ταινίας την ίδια την πρωταγωνίστρια. Τα πράγματα όμως ανατρέπονται όταν ο Schreck ξεφεύγει από τον έλεγχο κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων και επιτίθεται σε όλο το συνεργείο. Η κατάσταση γίνεται ένας φαύλος κύκλος, όπου όποιος αποκαλύπτει την πραγματική ταυτότητα του "πρωταγωνιστή"... πεθαίνει. Παρ' όλο που μας προδιαθέτει για ένα πολύ σκληρό θρίλερ, η πραγματικότητα είναι ότι περιλαμβάνει αρκετές πινελιές ανάλαφρου μαύρου χιούμορ, προς ανακούφιση του θεατή.





Τη σκηνοθεσία του γυρισμένου στο Λουξεμβούργο (!) "**Shadow of the Vampire**" ανέλαβε ο νεοεισερχόμενος στον "στίβο" **E. Elias Merhige**, ενώ στην παραγωγή βρίσκουμε και τον Nicolas Cage, ο οποίος φαίνεται πως τον τελευταίο καιρό κινείται πολύ έξυπνα είτε από τη μεριά του ηθοποιού είτε από τη μεριά του παραγωγού. Το πολύ γερό καστ του "Shadow of the Vampire", αλλά και το δοκιμασμένο θέμα του, που όμως προβάλλεται με εντελώς πρωτοφανή τρόπο, ξεφεύγοντας από τη μέχρι τώρα πεπατημένη των πολυάριθμων φιλμ με ανάλογο αντικείμενο, εξασφάλισε όχι μόνο πολύ καλή εμπορική πορεία, αλλά και ιδιαίτερα αξιόλογες κριτικές, με αποτέλεσμα την εξαιρετική του παρουσία στο πρόσφατο φεστιβάλ Κανών.

CINE news

Ενας από τους πιο αγαπημένους ηθοποιούς της στήλης δεν βρίσκεται πια στη ζωή. Ο διάσημος κωμικός Walter Matthau πέθανε από καρδιακή προσβολή, λίγο πριν να κλείσει τα ογδόντα του χρόνια. Γεννημένος τον Οκτώβριο του 1920 στην Ουκρανία, ο Walter Matuschanskavasky κάνει το ντεμπούτο του στο Hollywood τη δεκαετία του '50, ενώ το 1967 συναντά το μόνιμο κινηματογραφικό του παρτενέρ από τότε και στο εξής, Jack Lemon, στην ταινία "The Fortune Cookie", η οποία του χάρισε και το Οσκαρ β' ανδρικού ρόλου. Η τραγική ειρωνεία είναι ότι στην τελευταία του ταινία "Hanging Up", που παίχτηκε πρόσφατα και στη χώρα μας, παίζει το ρόλο ενός ετοιμοθάνατου πατέρα τριών γυναικών και στο τέλος... πεθαίνει. Εμείς θα τον θυμόμαστε ως το μόνιμο γκρινιάρη της μεγάλης οθόνης και έναν από τους μεγαλύτερους κωμικούς του κινηματογράφου.

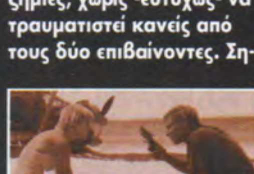


Ο Arnold επιστρέφει ως ανίκητο μηχανικό ανθρωποειδές στην τρίτη συνέχεια του θρυλικού "Terminator". Παρά όμως το ότι προχωρά ακάθεκτη η δημιουργία του "Terminator 3", έχοντας εξασφαλισμένη τη συμμετοχή του Arnold



Schwarzenegger, είναι σίγουρο ότι δεν θα συμμετάσχει η Linda Hamilton, ενώ ακόμη και η παρουσία του James Cameron στη θέση του σκηνοθέτη δεν είναι εξασφαλισμένη.

Φαίνεται πως ο Harrison Ford ζήλεψε το ρόλο του στο "6 ημέρες, 7 νύκτες", όπου ως πιλότος ενός μικρού μονοκινητήριου αναγκάζεται να το προσγειώσει ανώμαλα σε ένα ερημικό νησί λόγω καταιγίδας και επανέλαβε το "κατόρθωμά" του και στην πραγματικότητα. Τον προηγούμενο μήνα προσγείωσε αναγκαστικά το ιδιωτικό του αεροπλάνο, λόγω ισχυρών ανέμων που έπνεαν στην περιοχή πτήσης, προκαλώντας του εκτεταμένες ζημιές, χωρίς -ευτυχώς- να τραυματιστεί κανείς από τους δύο επιβαίνοντες. Σημειωτέον, δεν είναι το πρώτο τέτοιο συμβάν που συμβαίνει στο διάσημο ηθοποιό. Τον Οκτώβριο του 1999 προσγείωσε ανώμαλα ένα μικρό ελικόπτερο κατά τη διάρκεια εκπαιδευτικής πτήσης. Αχ βρε Harrison, αφού δεν το πας το άθλημα, δεν κυκλοφορείς καλύτερα με αυτοκίνητο;



Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ Γ.Α. ΚΛΕΩΠΑΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΕΣ

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Έφτασε στα χέρια μας η νέα πιστωτική κάρτα σε συνεργασία της VISA και της Ιεράς Μητρόπολης. Στον "κάτοχο" μάλλον ανήκει και το copyright της ιδέας...

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

D	A	R	K	E	L	D	E	R	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	I
B	N	G	H	J	K	F	T	H	E	S	U	M	M	O	N	E	R	T	S
A	C	R	E	E	P	I	N	G	F	E	A	T	U	R	E	K	N	Y	M
T	I	T	C	V	E	R	N	C	O	L	D	C	R	O	W	E	N	M	A
T	E	S	T	Y	U	E	D	C	V	B	N	S	D	F	M	U	I	T	I
L	N	R	T	Y	U	E	R	A	S	D	F	S	H	A	G	H	C	I	L
E	T	U	I	T	Y	Y	A	T	D	F	F	Z	D	N	B	M	E	H	V
M	K	B	R	F	Y	E	B	V	M	C	V	A	X	S	D	F	H	L	I
A	A	E	T	Y	E	G	H	J	K	R	R	R	N	Y	U	U	A	E	L
I	A	L	G	R	I	S	W	O	L	D	O	K	T	G	H	Y	W	I	E
D	R	T	H	J	K	L	P	F	G	H	J	T	D	F	S	E	K	R	H
S	R	E	F	G	H	J	K	R	H	V	B	H	S	J	I	K	R	A	A
A	E	E	R	T	Y	U	I	T	O	G	F	E	S	F	N	N	I	D	N
R	R	B	Q	A	Z	X	I	V	B	C	H	B	I	K	A	N	F	N	D
I	O	B	I	W	A	M	W	E	N	S	D	U	I	G	K	O	T	A	L
N	R	T	Y	U	S	G	H	J	A	R	T	R	Y	U	A	B	W	V	M
A	E	R	T	E	E	S	X	E	V	B	N	N	M	K	R	H	I	F	N
Q	A	Z	H	X	C	V	N	G	H	J	K	I	F	D	S	E	N	W	B
W	I	T	C	H	D	O	C	T	O	R	E	N	D	U	G	U	G	Y	V
A	S	D	F	G	B	A	S	D	F	G	H	G	J	K	L	X	C	B	C

Θέμα σε αυτό το τεύχος είναι τα bosses στο Diablo 2.

1. DARK ELDER
2. THE SUMMONER
3. ANCIENT KAA (THE SOULLESS)
4. TORMTREE
5. BATTLEMAID SARINA
6. ICEHAWK RIFTWING
7. CREEPING FEATURE
8. SSZARK THE BURNING
9. WITCH DOCTOR ENDUGU
10. ISMAIL VILEHAND
11. FIRE EYE
12. RADAMENT
13. CORPSEFIRE
14. THE SMITH
15. BEETLEBURST
16. BONE ASH
17. FANGSKIN
18. GRISWOLD
19. ANDARIEL
20. COLDCROW
21. RAKANISHU

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







DOGS OF WAR | EUROLEAGUE FOOTBALL | GUNSHIP | NASCAR LEGENDS | STAR TREK ARMADA

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

ΧΜΜΜ!...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ποιο όργανο στην ορχήστρα δεν είναι ούτε έγχορδο, ούτε πνευστό, ούτε κρουστό, ούτε νυκτό;

____

Ποιο είναι στατιστικά το πιο επικίνδυνο επάγγελμα στις ΗΠΑ;

____

Πώς ονομάζουν οι κτηνίατροι αλλά και οι γατόφιλοι τα μικρά γατάκια με άσπρο, μαύρο, κόκκινο, γκρι τρίχωμα;

____

Ποντιακά! (Ελπίζω να μην έχουμε παρεξηγήσεις.)

- Γιατί διαμαρτυρόταν ο Πόντιος στον τροχονόμο που τον έγραφε όταν οδηγούσε με 120 χλμ. την ώρα;
  Διότι ήταν στο δρόμο μόνο είκοσι λεπτά!
- Γιατί ο Πόντιος δεν πήγαινε να επισκεφτεί τη γυναίκα του στο μαιευτήριο;
  Διότι φοβόταν μήπως τον κολλήσει!
- Γιατί η Πόντια στάρλετ που κοιμήθηκε με έναν μεγάλο παραγωγό δεν έγινε ποτέ σταρ;
  Διότι ο παραγωγός ήταν παραγωγός... πατάτας!
- Πώς σκότωσε ο Πόντιος έναν τυφλοπόντικα;
  Τον έθαψε ζωντανό.
- Πώς πέθανε ο τελευταίος Πόντιος ντετέκτιβ;
  Παρακολουθούσε έναν δύτη!
- Και ο βοηθός του;
  Παρακολουθούσε έναν αλεξιπτωτιστή!
- Πόσα ζώα χρειάστηκαν για τη γούνα που αγόρασε ο Πόντιος στη γυναίκα του;
  Ενα: ο ίδιος!
- Γιατί οι Πόντιοι όταν βρεθούν στην έρημο Σαχάρα φορούν το μαγιό τους;
  Διότι νομίζουν ότι είναι μια καταπληκτική αμμουδιά!

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Είναι πρόθεμα για σπάνια αντικείμενα στο Diablo 2.

1	2	3	4	5	6

1 Είναι κίνδυνος-θάνατος στο Diablo 2.
S. Oblivion Knights
A. Zombies
K. Nomisterakia

2 Η δημιουργός του Shogun: Total War.
C. Cavedog
H. Electronic Arts
I. Eidos

3 Γιατί το "PC Master" κυκλοφορεί μόνο σε δύο τεύχη Ιούλιο-Αύγουστο και όχι σε τέσσερα;
A. Βρε παιδιά, να μην κάνουν διακοπές και οι συντάκτες του;
D. Ποιες διακοπές μωρέ; Οι παλιοτεμπέληδες...
E. Ε, καλά, τα παραλές τώρα. Απλώς τους χτυπά ο ήλιος και πέφτουν οι ρυθμοί εργασίας...

4 Ετσι λέγονται τα αυτοκολλητάκια-σήματα στο Warhammer.
J. Stickers
K. Panini
D. Transfers

5 Πιστεύει ότι κάθε αναφορά στο όνομα Παναθηναϊκός "υποβιβάζει την ποιότητα (ή "ποιότητα", ανάλογα με τις πολιτικές πεποιθήσεις) του "PC Master".
L. Ηλίας Καφούρος (Μπορεί αλλά... μπααα...)
O. Γιάννης Καλοσκάμπης (Λες;)
M. Δημήτρης Καρέτσος (Θα μπορούσε, αλλά... μάλλον άσχετο.)

6 Πώς λέγεται η "βοήθεια" στο multimedia "Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος";
B. Help!
Q. Assistance
W. Lifeline

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 126. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 21 Αυγούστου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 20 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 15η Αυγούστου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 129. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 27 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 123 — 1 ΙΟΥΝΙΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Ποιο το όνομα του υπαλλήλου του ζωολογικού κήπου στο Gabriel Knight 2; (Ο,τι θυμάται χαίρεται ο γράφων.)

1	2	3	4	5	6
T	H	O	M	A	S

1 Από πιο "αντικείμενο" μπορεί η Quistis να μάθει τη χρήση του Shockwave Pulsar (Final Fantasy 8);
- T. Dark Matter
- K. Pulse Ammo
- L. Το ποιο;

2 Πού εργαζόταν ο Sean Clark (ο δημιουργός του The Dig) προτού ασχοληθεί με τη βιομηχανία του θεάματος;
- O. Στην υπηρεσία οδοκαθαρισμού της Νέας Υόρκης.
- P. Σε περίπτερο της οδού Πανεπιστημίου (όχι αυτό που έπεσε από το Μετρό).
- H. Ηταν συνεργάτης της Nasa.

3 Γιατί υπάρχει η περίφημη κρίση στα computer games;
- M. Διότι κάποιος δεν συμπαθεί τον Τσουρινάκη και θέλει να του τη σπάσει.
- N. Διότι είναι μία κατηγορία παιχνιδιών στον PC που ποτέ δεν "πήγαινε" ο Κλίντον.
- O. Κανένα από τα παραπάνω.

4 Πώς λέγεται ο πανίσχυρος Drow Elf στο Baldur's Gate;
- K. Ice T
- M. Drizzt Do' Urden
- N. Prizzt Do' Urden

5 Τι εμφανίζεται, εκτός από τους ήρωες, στο εισαγωγικό βίντεο αλλά και σε αυτό του τερματισμού στο Final Fantasy 8;
- O. Ενας κόκκινος δράκος.
- A. Ενα λευκό φτερό.
- S. Ενα κόκκινο σάλι.

6 Τι σημαίνουν τα αρχικά VGA όσον αφορά στις κάρτες γραφικών;
- S. Video Graphic Array
- T. Visual Gopher Apple
- U. Vivident Gum Always!

XM!...

1. Δευτέρα
2. Θα γίνουν εννιά τομές, άρα 90 λεπτά ή 1 ώρα και 30 λεπτά.
3. 100.

Οι νικητές κερδίζουν 10 αντίτυπα του παιχνιδιού "ASTERIX & OBELIX"

- ΛΙΑΠΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ .... ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
- ΣΤΑΘΟΥΛΟΠΟΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ .... ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΜΠΑΚΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ .... ΙΛΙΟΝ
- ΖΙΑΚΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ .... ΑΘΗΝΑ
- ΜΠΑΛΩΜΕΝΟΥ ΕΙΡΗΝΗ .... ΑΘΗΝΑ
- ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΠΟΥΛΟΥ ΚΥΡΙΑΚΗ .... ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
- ΜΠΕΡΖΤΕΛΕΤΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ .... Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ
- ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ .... ΑΘΗΝΑ
- ΗΛΙΟΓΡΑΜΜΕΝΟΣ ΑΡΓΥΡΗΣ .... ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ .... ΠΕΙΡΑΙΑΣ

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED



ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS



TACHYON: THE FRINGE



BLAZE & BLADE: ETERNAL QUEST



MOBIL 1: RALLY CHAMPIONSHIP

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

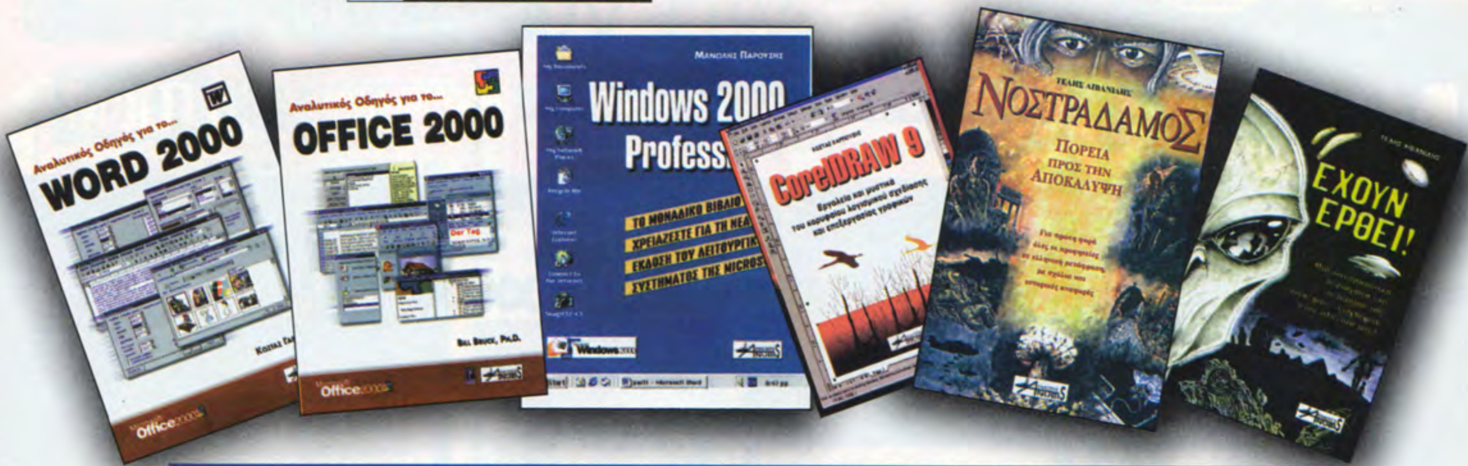
M	I	T	S	U	I	Q	P	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	A	S	D
A	S	D	D	G	N	H	J	H	K	L	M	N	B	V	C	X	Z	Z	A
Q	W	E	H	I	T	A	C	H	I	R	T	Y	U	I	B	J	K	I	S
Y	F	G	H	P	E	J	K	L	D	L	F	G	H	J	A	K	N	N	D
A	Q	W	E	R	L	T	Y	U	I	M	I	C	R	O	S	O	F	T	F
M	Q	W	E	R	T	E	F	G	H	J	K	P	B	N	F	M	Q	E	G
A	Q	A	Z	X	D	I	X	E	R	F	V	B	S	G	T	Y	J	N	H
H	P	O	I	U	Y	Z	T	T	S	R	E	W	Q	A	S	D	F	S	J
A	M	N	B	V	C	O	X	Z	O	S	G	L	K	J	H	O	Y	O	S
G	A	B	R	R	I	E	K	L	N	R	G	N	J	K	L	A	S	D	B
Q	W	E	R	E	T	Y	U	I	Y	O	P	J	U	H	G	F	D	S	A
S	D	S	F	E	G	H	J	K	L	Z	X	C	V	S	B	N	N	M	L
E	R	H	T	N	Y	U	I	O	P	M	N	B	V	C	M	X	S	D	E
D	I	A	M	O	N	D	M	U	L	T	I	M	E	D	I	A	T	Y	V
Q	W	M	T	I	Y	U	I	M	G	H	J	K	P	V	B	N	S	R	I
E	R	R	C	P	B	N	M	A	K	J	H	G	S	D	Q	W	E	R	T
T	R	O	Q	W	E	R	T	X	F	G	H	J	O	Z	X	C	S	D	A
E	R	C	D	F	G	H	J	K	L	V	B	N	N	M	K	J	H	G	E
T	Y	K	S	D	F	G	H	J	K	L	Q	W	E	R	T	Y	U	I	R
U	I	Y	U	I	O	P	G	H	J	K	L	C	V	B	N	M	A	S	C



Υπάρχουν πλέον
10 τρόποι
για να μάθετε το
MICROSOFT OFFICE 2000
Εύχρηστα!
Εύχρηστος Οδηγός για το...
WORD 2000
Εύχρηστος Οδηγός για το...
OUTLOOK 2000
Αναλυτικός Οδηγός για το...
EXCEL 2000
Faithe Wempen, Donna Payne
Αναλυτικός Οδηγός για το...
WORD 2000
Εύχρηστος Οδηγός για το...
EXCEL 2000
Αναλυτικός Οδηγός για το...
OFFICE 2000
Bill Bruck, Ph.D.
Εύχρηστος Οδηγός για το...
PHOTODRAW 2000
Αναλυτικός Οδηγός για την...
ACCESS 2000
Εύχρηστος Οδηγός για το...
POWERPOINT 2000
Εύχρηστος Οδηγός για το...
FRONTPAGE 2000
Αναλυτικά!
Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ Collection



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

Internet site: www.anubis.gr

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες: VISA, ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, MasterCard, Eurocard, Diners Club International



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Διαδίκτυο			
ΕΒ-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
ΕΒ-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
ΕΒ-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
ΕΒ-00-271	FrontPage 98	133	3.500
ΕΒ-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
ΕΒ-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
ΕΒ-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
ΕΒ-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
ΕΒ-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
ΕΒ-00-218	web.guide	308	6.800
ΕΒ-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
ΕΒ-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
ΕΒ-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
ΕΒ-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200
ΕΒ-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Λειτουργικά Συστήματα			
ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

Εφαρμογές

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300

Προγραμματισμός

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500

Γενικά

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

F A N T A S Y

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200

Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900

S O F T W A R E

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα Lands of Lore 1 & 2. Αγοράζονται ή ανταλλάσσονται. Ζητείται επίσης το Get Medieval. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κεσίσογλου Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: 9891011

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ original games με τα κουτιά τους και κυρίως RPGs, adventures και strategies. Επίσης, ζητούνται τα κουτιά από τα Beast Within και Zork G.I. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πελεκάνος Αποστόλης
Τηλέφωνο: 5149165, 0946-483543

ΖΗΤΕΙΤΑΙ απεγνωσμένα το Indiana Jones & the Fate of Atlantis σε CD έκδοση και αυθεντικό. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κεσίσογλου Ηλίας
Τηλέφωνο: 4636630

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια System Shock 2, Delta Force, Driver, Interstate 82, Colin McRae Rally και Mortal Kombat. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασιλειάδης Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: (0294) 84526

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Need for Speed II, NBA Live 99, NBA Action 98, Alpha Centauri και Commandos 1 & 2 σε τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεοδωρόπουλος Γιώργος
Τηλέφωνο: 2917435

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα FIFA και NBA Live 2000, Virtua Fighters 2, Carmageddon 2 και Mortal Kombat 4 προς 2.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσώνης Δημήτριος
Τηλέφωνο: (0665) 22378

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Quake 2, αχρησιμοποίητο, προς 3.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαυρογιάννης Κώστας
Τηλέφωνο: 9832430

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ Intel Pentium 700 MHz, για ανταλλαγή με PlayStation πλήρως εξοπλισμένο και με 4 CDs. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Diamond Stealth 64 ή Diamond Viper Pro Video σε δίαυλο Vesa Local Bus. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κυπραίος Εμμανουήλ
Τηλέφωνο: (0273) 87032
E-mail: mkypr@otenet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα Voodoo 2 8MB, ολοκαίνουρια. Τιμή 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λευτέρης
Τηλέφωνο: 9227849 (πρωινές ώρες)

ΠΩΛΕΤΑΙ κάρτα ήχου Yamaha Sound System PnP 3D Surround στην τιμή των 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασιλειάδης Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: (0294) 84526

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Creative 3D Blaster TNT2 Ultra 32MB AGP 6 μηνών. Τιμή 35.000 δρχ. Δώρο ένα παιχνίδι επιλογής σας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0977-826502

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Diamond Monster 3D 2 12MB στο κουτί της. Τιμή 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ιωαννίδης Γεώργιος
Τηλέφωνο: 0974-724621

ΠΩΛΕΙΤΑΙ 3dfx Voodoo 3 3500 σε άριστη κατάσταση μαζί με όλο το software που προσφέρεται από την εταιρία, στην τιμή των 60.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μουστάκας Βασίλης
Τηλέφωνο: 8314544

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 200MMX, 32MB RAM, HDD 2.1, Voodoo 2 16MB, ATI 2MB, CD-ROM Philips 24x, ηχεία 80W, οθόνη 15" Quest. Τιμή 140.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στρομπολάκος Αρης
Τηλέφωνο: 0945-043323

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα 3 βιβλία του παιχνιδιού AD&D, 2 ολοκαίνουριοι κόσμοι, 1 kit Introduction για αρχάριους και 2 σετ ζαριών, συνολικής αξίας 50.000 δρχ., μόνο 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μαχαίρας Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: 9952285

ΠΩΛΕΙΤΑΙ συλλογή καρτών Magic: The Gathering. 2.000 κάρτες από παλιές εκδόσεις και συλλεκτικές. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λευτέρης
Τηλέφωνο: 9627849

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

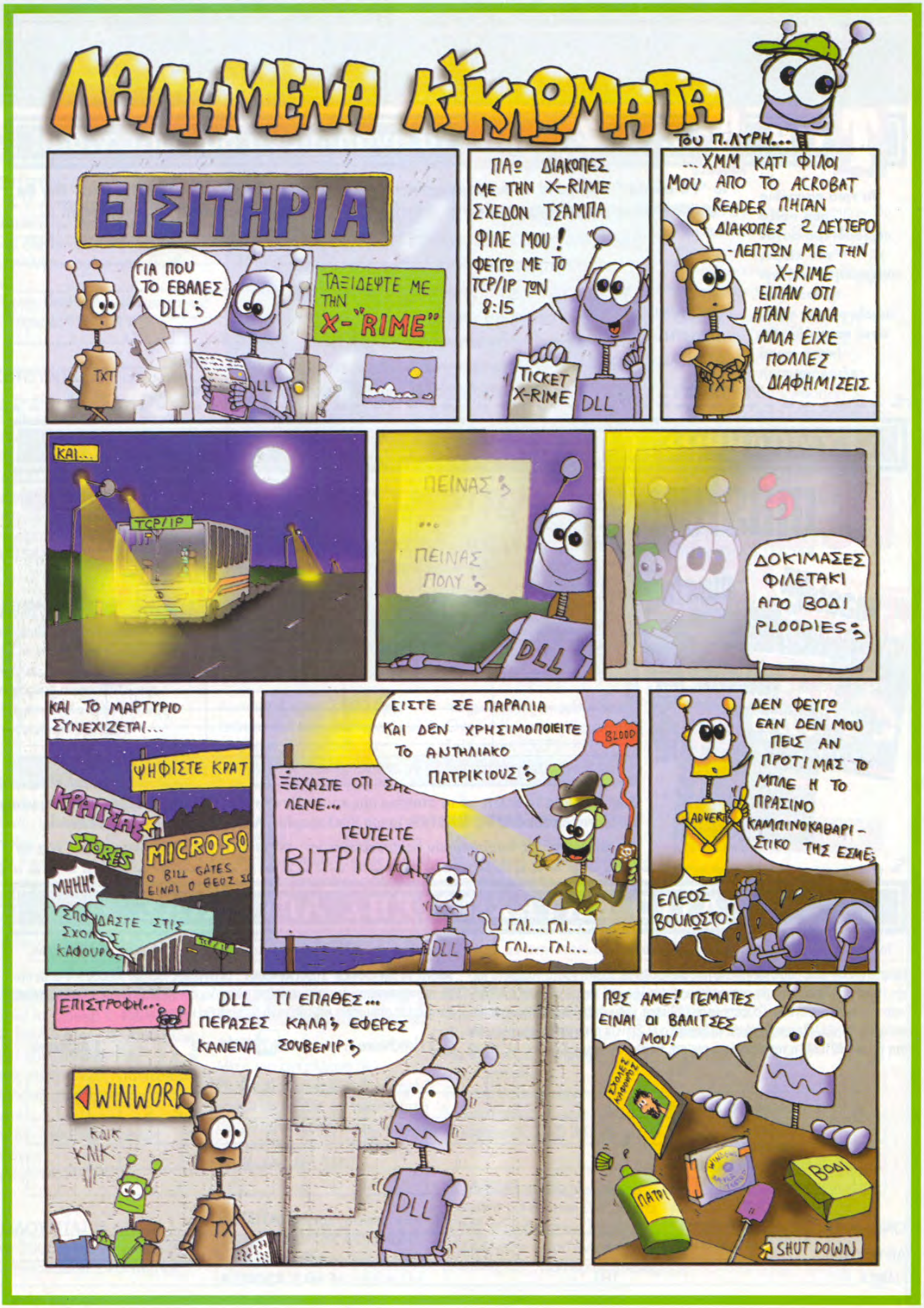
Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....


ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΤΟΥ Π. ΛΥΡΗ...
ΕΙΣΙΤΗΡΙΑ
ΓΙΑ ΠΟΥ ΤΟ ΕΒΑΛΕΣ DLL;
ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΜΕ ΤΗΝ X-"RIME"
TXT
DLL
ΠΑΩ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΜΕ ΤΗΝ X-RIME ΣΧΕΔΟΝ ΤΣΑΜΠΑ ΦΙΛΕ ΜΟΥ! ΦΕΥΓΩ ΜΕ ΤΟ TCP/IP ΤΩΝ 8:15
TICKET X-RIME
DLL
...ΧΜΜ ΚΑΤΙ ΦΙΛΟΙ ΜΟΥ ΑΠΟ ΤΟ ACROBAT READER ΠΗΓΑΝ ΔΙΑΚΟΠΕΣ 2 ΔΕΥΤΕΡΟ-ΛΕΠΤΩΝ ΜΕ ΤΗΝ X-RIME ΕΙΠΑΝ ΟΤΙ ΗΤΑΝ ΚΑΛΑ ΑΛΛΑ ΕΙΧΕ ΠΟΛΛΕΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ
TXT
ΚΑΙ...
TCP/IP
ΠΕΙΝΑΣ;
...
ΠΕΙΝΑΣ ΠΟΛΥ;
DLL
ΔΟΚΙΜΑΣΕΣ ΦΙΛΕΤΑΚΙ ΑΠΟ ΒΟΔΙ PLOODIES;
ΚΑΙ ΤΟ ΜΑΡΤΥΡΙΟ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...
ΨΗΦΙΣΤΕ ΚΡΑΤ
ΚΡΑΤΣΑΣ STORES
MICROSO
Ο BILL GATES ΕΙΝΑΙ Ο ΘΕΟΣ ΣΑ
ΜΗΗΗ!
ΣΠΟΥΔΑΣΤΕ ΣΤΙΣ ΣΧΟΛΕΣ ΚΑΦΟΥΡ
ΕΙΣΤΕ ΣΕ ΠΑΡΑΛΙΑ ΚΑΙ ΔΕΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΟ ΑΝΤΗΛΙΑΚΟ ΠΑΤΡΙΚΙΟΥΣ;
BLOOD
ΞΕΧΑΣΤΕ ΟΤΙ ΣΑΣ ΛΕΝΕ...
ΓΕΥΤΕΙΤΕ ΒΙΤΡΙΟΛΙ
ΓΛΙ... ΓΛΙ... ΓΛΙ... ΓΛΙ...
DLL
ΔΕΝ ΦΕΥΓΩ ΕΑΝ ΔΕΝ ΜΟΥ ΠΕΙΣ ΑΝ ΠΡΟΤΙΜΑΣ ΤΟ ΜΠΛΕ Η ΤΟ ΠΡΑΣΙΝΟ ΚΑΜΠΙΝΟΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΟ ΤΗΣ ΕΣΜΕ;
ADVERT
ΕΛΕΟΣ ΒΟΥΛΩΣΤΟ!
ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
DLL ΤΙ ΕΠΑΘΕΣ... ΠΕΡΑΣΕΣ ΚΑΛΑ; ΕΦΕΡΕΣ ΚΑΝΕΝΑ ΣΟΥΒΕΝΙΡ;
WINWORD
ΚΛΙΚ ΚΛΙΚ
TX
DLL
ΠΩΣ ΑΜΕ! ΓΕΜΑΤΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΒΑΛΙΤΣΕΣ ΜΟΥ!
ΣΧΟΛΕΣ ΚΑΦΟΥΡΗ
ΠΑΤΡΙ
ΒΟΔΙ
SHUT DOWN


Οι πιό τυχεροί αναγνώστες
περιοδικού μοτοσυκλέτας!
PROJECT
ΕΜΕΙΣ ΤΗ ΒΕΛΤΙΩΝΟΥΜΕ ΕΣΕΙΣ ΤΗΝ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ
WIN THE POWER
Ποτέ άλλοτε ένα κουπόνι δεν σου έδινε τόση δύναμη!
ΚΕΡΔΙΣΕ
ΤΟ
SUPER HUSKY
ΤΟΥ ΜΟΤΟ!
Γίνε εσύ αυτός που θα κερδίσει το 2ο PROJECT του περιοδικού ΜΟΤΟ! **Από το τεύχος της 1ης Ιουλίου και για τα επόμενα 4 τεύχη μείνε συντονισμένος στο ΜΟΤΟ.** Παρακολούθησε βήμα προς βήμα την εξέλιξη μιας HUSQVARNA TE 610E, συμπλήρωσε τα **5 συνεχόμενα κουπόνια,** στείλε τα συμπληρωμένα στην διεύθυνση του περιοδικού και ετοιμάσου να κερδίσεις τη δύναμη του ΜΟΤΟ!
PROJECT No 2: SUPER HUSKY!
ΣΕ ΠΟΙΑ ΣΗΜΕΙΑ ΘΑ ΤΟ ΒΕΛΤΙΩΣΟΥΜΕ
ΤΟ SUPER HUSKY που ονειρευόμαστε θα έχει: • **Πιο δυνατό κινητήρα!** Γκάζι και ξερό ψωμί! • **Βελτιωμένες αναρτήσεις** με ιδανικές ρυθμίσεις για χώμα και δρόμο! • **Φρέναρες!** Οχι τίποτε άλλο ... 180 χ.α.ω τελική το υπολογίζουμε! • Ολα τα **περιφερειακά & αξεσουάρ φετίχ** που θα θέλαμε όλοι! • **Κούκλα** η δικιά σου! Ετσι την αφήνουμε...να μοιάζει με όλες τις άλλες; Ενα SUPER HUSKY πρέπει να **είναι** και να **φαίνεται** διαφορετικό!
ΜΟΝΟ ΤΟ ΜΟΤΟ ΣΕ ΦΤΙΑΧΝΕΙ
ΚΑΘΕ 1&15
ΜΟΤΟ
COMMUNICATION THESIS

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS



COMPAQ
Presario 1800
Intel® Pentium® III 600MHz
15" TFT X.C.A.
64MB RAM up to 160MB
12GB H.D.D. - Ethernet
V-90 Fax Modem 56K
DVD ROM 6x Standard/USB Exit

985.000
ή **115.000** x 12 Μήνες*



TOSHIBA
Satelite 2140 CDS
ADM K6-2 450 MHz 3D
32 MB RAM / 4,3 GB Hard Disk Drive
24x CD ROM drive / 12,1" DSTN color display
2 MB Video Ram
Fax Modem 56k V-90
Full Multimedia / Speakers & Microphone

399.000
ή **46.500** x 12 Μήνες*



MITAC
Minote 6133s
Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
13.3" TFT color Display
32 MB RAM up to 160 MB / 4 MB VGA Adapter
4.8 GB H.D.D. / Fax Modem 56K / Full Multimedia
CD ROM 24x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς

Με 6.4 GB+20.000

565.000
ή **66.000** x 12 Μήνες*

intel inside celeron



EXPERT Professional
Intel® Pentium® III Processor 667MHz FCPGA
Motherboard με Intel® BX Chipset
64MB RAM up to 1GB / 10,2GB H.D.D. UDMA66
48x CD-ROM drive / 8MB AGP με επιταχυντή 3D & TV OUT
17" (1.280x1.024) Color Monitor / 128bit Sound Card
1.44 FDD / 56k Fax-Modem / Keyboard & Mouse

299.000
ή **37.500** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III



EXPERT Plus
Intel® Celeron™ Processor 466 MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
48x CD ROM Drive / 15" Color Monitor
1.44 FDD / Sound Card / Modem 56k int
Keyboard & Mouse

199.000
ή **24.500** x 12 Μήνες*

intel inside celeron



EXPERT Professional II
Intel® Pentium® III Processor 650MHz FCPGA
Motherboard BX up to: Pentium® III
64MB RAM up to 512MB / 10,2GB Hard Disk Drive
40x CD-ROM Drive / 8MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1.600x1.280) / 56k V-90 Fax-Modem
1.44 FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse

279.000
ή **35.900** x 12 Μήνες*

intel inside pentium III

Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ
•Α.ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ: 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ

ΧΡΥΣΗ Cosmodata COMPUTERS & PERIPHERALS ΕΓΓΥΗΣΗ